SEGA • PC CD-ROM • CD-i • NINTENDO • PLAY STATION • AMIGA

SCORE

Mega SCORE

Nº 1 • OUT. 95
CONTINENTE: 450$00

REVISTA PORTUGUESA DE VIDEOJOGOS

REPORTAGEM
ECTS AUTUMN 95

CHAOS CONTROL (CD-i)

TERMINAL VELOCITY (CD-ROM)

SUPER BOMBER MAN 2 (SNES)

DAYTONA USA (SATURN)

HEART OF DARKNESS (CD-ROM)
BURN: CYCLE (CD-i)
SUPER SKIDMARKS (CD32)
X-MEN 2 (MEGA DRIVE)
VIRTUA FIGHTER (SATURN)
KILLER INSTINCT (ULTRA 64)

SEGA SATURN
O SALTO TECNOLÓGICO DA SEGA

PRIMAL RAGE

MANUAL EM PORTUGUÊS

EXIJA VERSÃO PORTUGUESA DA PORTIDATA

Num futuro não muito distante, um meteoro gigante atingiu a Terra, aniquilando todas as formas de vida que conhecemos.

O choque libertou sete Deuses dinossauros que estiveram presos durante milhões de anos no estado de animação suspensa. Cada Deus, ajudado pelos poucos sobreviventes humanos no planeta, está pronto para a sangrenta batalha pelo domínio total da nova Terra!

Assim vai ser o Primal Rage! Talvez a afirmação mais comum para este jogo seja: *"Este jogo vai ser igual ao Rise of the Robots* ou *Bons gráficos não fazem um bom jogo"* e talvez *"Mais um jogo do tipo acção/arcade"*.

Bem tudo isto está errado, não estamos a ser sinceros. Primal Rage será lançado pela mesma editora do Rise of the Robots, e sim, será outro jogo de acção/arcade transportado directamente das máquinas de jogos. Será lançado em todos os formatos existentes, nada mais nada menos do que 12 formatos.

A conversão foi feita de forma a recriar todos os movimentos existentes nas máquinas de jogos, com a mesma exactidão, por isso será bastante satisfatório ver as animações dos seres, exactamente como no original da máquina.

Poderemos afirmar que não jogamos este tipo de jogos, mas é apenas uma afirmação de quem não tem jogado este tipo de jogo nos últimos tempos, certo? Sabia que o Primal Rage é o primeiro jogo a usar animações stop-motion, através de um processo utilizado em filmes? Como, por exemplo, no King Kong e no The Wrong Trousers.

Processo este que possibilitou aos programadores de software a simulação real de criaturas pré-históricas com uma animação exactamente como na vida real.

Quando se sentar em frente ao seu computador para jogar com um dinoussauro com mais de 70 movimentos diferentes, defrontando o computador numa batalha de vida ou de morte, terá então a sensação exacta como se da máquina se tratasse.

Lisboa - Tel. 01 760 48 83 - Fax: 01 760 96 26 / 01 760 48 80
Portimão - Tel. 082 416 452 - Fax: 082 416 356

Mega SCORE

1 - OUTUBRO DE 1995

Propriedade
R.G.B. EDITORA, LDA.
Administração, Redacção e Publicidade:
Rua Manuel Ribeiro de Pavia
nº 7 - r/c - Venda Nova
2700 Amadora - Portugal
Telef.: 476 43 57 - Fax: 476 43 65

Director-Geral
João Lopes
Director - Editor
Paulo Oliveira
Redacção:
Ilídio Alves, José Antunes
Mauro Melo, Nuno Almeida
Paulo Ferreira, Pedro Amaral
Arte:
Pedro Froes (Maquetista)
Ana Dulce (Colaboradora)
Secretária da Redacção e Assinaturas:
Paula Cristina Santos

Fotolitos e Montagem
C.S.S. - Atelier Gráfico de Fotolito,Lda.
Rua Coronel Bento Roma, 45A e B
1700 Lisboa
Telef. 848 29 75/85 - Fax: 848 29 85
Modem: 848 29 91
Impressão
SOGAPAL - Artes Gráficas, Lda.
Av. dos Cavaleiros, 35 e 35A
Portela da Ajuda - 1495 Lisboa
Telef.: 417 13 30 /5 - Fax: 417 13 34
Distribuição
VASP - Sociedade de Transportes e Comunicações, Lda.
Rua Joaquim António de Aguiar
nº 43 - 1º Esq. - 1000 Lisboa
Telef.: 386 20 64 - Fax: 386 01 74

Depósito Legal: 92095/95

Tiragem: 30.000

EDITORIAL

O aparecimento de uma nova revista rodeia-se sempre de um certo cepticismo, um torcer de narizes. A Mega SCORE não é apenas mais uma revista que surge, é a revista que faltava no vasto mercado das publicações portuguesas. Chegamos a esta conclusão ao constatarmos que os utilizadores de consolas de videojogos e de computadores, têm de recorrer a revistas estrangeiras (ou a textos traduzidos) para obterem alguma informação sobre os jogos que se vão fazendo. Podemos afiançar que mais de 70 % dessa informação, composta por entrevistas e artigos de análise, está longe da realidade portuguesa, mesmo tendo em conta que os jogos que são lançados nos mercados internacionais, estarão em Portugal poucos dias depois.

Os jogos são analisados por redactores credenciados, conhecidos desde há muito tempo dos leitores das secções especializadas, de alguns jornais portugueses. São pessoas que exprimem uma opinião, que se identifica com a maioria dos leitores, servindo muitas vezes essa opinião de conselho, na hora da compra de um novo jogo.

Com o desaparecimento de duas revistas especializadas, uma em jogos SEGA e outra em jogos NINTENDO, e na falta de uma revista que fale de jogos para os sistemas CD-i, AMIGA, JAGUAR, 3DO e PLAY STATION, etc., resolvemos juntar numa só revista, com 80 páginas profusamente ilustradas, análises e informações actualizadas para todos esses sistemas.

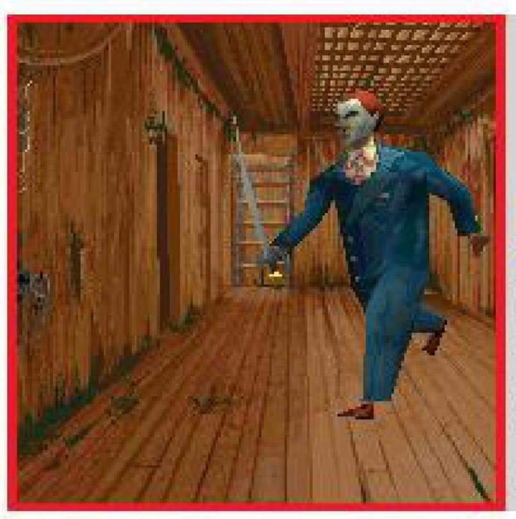
Claro que os Computadores Pessoais (vulgo PC's), com a forte implantação que se tem verificado e que seguramente continuará, merece um lugar de destaque na Mega SCORE, assim como as consolas SEGA, que ocupam o lugar cimeiro nas preferências dos jogadores mais novos (?), e que serão sempre as que mais destaque terão nesta revista.

É evidente que, se num dado momento, forem lançados no mercado português mais jogos para um sistema que para outro, é natural que esse sistema seja beneficiado em termos de espaço na edição seguinte. No entanto, ajustaremos o conteúdo da revista de forma a que o leitor tenha ampla informação sobre jogos para o seu sistema, qualquer que ele seja. Estamos receptivos a todas as sugestões que nos sejam apresentadas, no sentido de adaptar a Mega SCORE ao gosto da maioria dos leitores.

Bem vindos ao nosso convívio.

SEGA, NINTENDO, AMIGA, PLAY STATION, ATARI JAGUAR, CD-i e 3DO são marcas registadas.
Colaboraram neste número as seguintes empresas: ECOFILMES, PORTIDATA, CONCENTRA, CENTRO AMIGA, GAME INFORMÁTICA e PHILIPS MEDIA. O nosso especial agradecimento a Margarida Vieira.

ÍNDICE



11

ECTS AUTUMN '95
A atracção principal da edição da ECTS de Outono realizada no passado mês de Setembro foi a nova consola da Sony a Play Station.

16

DOSSIER SATURN
A Saturn assinala o próximo passo tecnológico da Sega, com tecnologia de CD que avança com videojogos a nível doméstico com uma qualidade próxima das arcadas.

22

HEART OF DARKNESS
Há, aproximadamente, três anos o trabalho desenvolvido pela Amazing Studio, tem-se mantido debaixo de um manto de mistério. O segredo está prestes a ser revelado.

36

SUPER SKIDMARKS
Apesar da falta de jogos para a consola Amiga CD32, alguém se lembrou de fazer um jogo que é sem dúvida um grande concorrente dos Micro Machines.

42

FEVER PITCH SOCCER
Este simulador de futebol oferece ao jogador a possibilidade de participar num emotivo torneio com o nome Campeonato Mundial Fever Pitch Soccer.

77

PRISIONERS OF ICE
Um RPG com dois tipos de resolução gráfica, que o nosso leitor Frederico "resolveu" em poucas horas. Afinal acabar uma aventura destas não é tão difícil como se diz (?)

REVIEWS

Buried in Time (CD-ROM) 32
Chaos Control (CD-i) 34
Slipstream 5000 (CD-ROM) 35
Super Skidmarks (CD-32) 36
Warcraft (CD-ROM) 38
Fever Pitch Soccer (MD) 40
Terminal Velocity (CD-ROM) 42
Super Bomberman 2 (SNES) 44
Fahrnheit (MEGA CD) 46
Vortex (CD-ROM) 48
The Scroll (CD-ROM) 50
Daytona USA (SATURN) 52
X-Men 2 (MD) 54
Prototype (CD-ROM) 56
Virtua Fighter (SATURN) 58
The Story of Thor (MD) 60
Pitfall (MD) 62
Burn: Cycle (CD-i) 64
Full Throttle (CD-ROM) 66
True Lies (MD) 68
Bonkers (MD) 70
Spider Man 3 (GAME BOY) 72
Rise Of Robots (SNES) 73
Mad Dog McCree (CD-i) 74
NHL 95 (MD) 75
Base Jumper (CD-32) 76

PREVIEWS

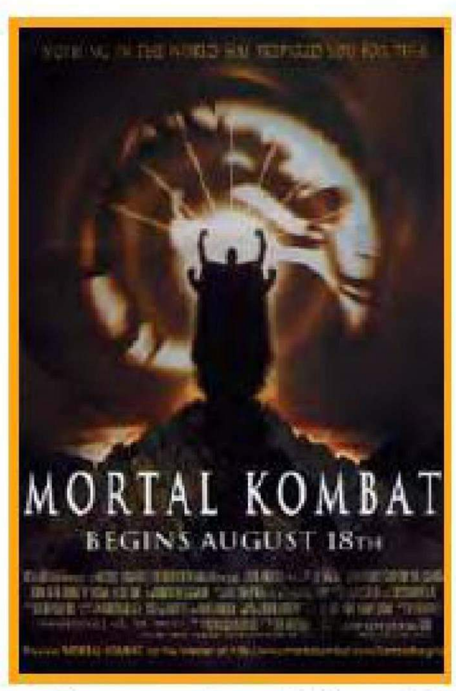
Heart Of Darkness (CD-ROM) 22
Killer Instinct (ULTRA-64) 26
Micro Machines 96 (MD) 29
Fury 3 (CD-ROM) 30

ETC...

Notícias 5
Reportagem ECTS 10
Dossier Sega Saturn 16
Press Release:
Weaponlord 20
Waterworld 21
Passatempo Sega Saturn 80
Hi-score 82

Quando o Cinema não é a 7ª Arte

O périplo cinematográfico dos videojogos soma e segue. Depois do decepcionante *Street Fighter* e do *Double Dragon*, junta-se agora o *Mortal Kombat*, outro sucesso em videojogo.. Feito o balanço desta nova produção, não temos outra alternativa senão lamentar o título escolhido. Isto porque, quase de uma assentada só, produziram-se três películas baseadas em jogos de luta. Três escolhas que, apesar de populares, prestam um péssimo serviço à causa dos videojogos, conseguindo apenas transmitir uma imagem desconcertante e errada do software lúdico. Um espectador menos iluminado, provavelmente ficará a pensar quão violentos e estúpidos são os jogos de vídeo.

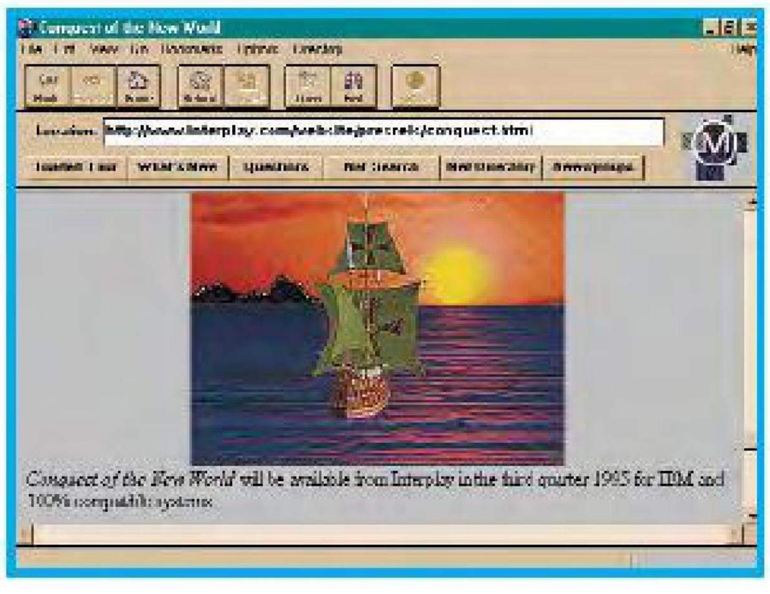


Escusado será comentar o valor cinematográfico das mesmas. As personagens não têm nenhuma dimensão humana, os planos são confusos, e o argumento, com um desfecho previsível desde os primeiros minutos, não tem nenhuma solidez. Pobres manos Lumiére! Nem tudo são rosas neste primeiro centenário do cinema.

Outra notícia, divulgada no terceiro número da publicação britânica SFX (leitura obrigatória a todos os apreciadores de ficção científica, terror e afins), e também relacionada com a 7ª arte é a passagem para o grande ecrã da maior referência do género dispara e abate: *Doom*. Se ainda ao menos o realizador fosse o John Carpenter...

O NOVO MUNDO

A informação inicial garantia de que os Portugueses iam ter um papel no jogo - afinal trata-se de *Conquest of the New World* -, mas as últimas notícias indicam que o jogador somente controlará exploradores de quatro países: Grã-Bretanha, França. Espanha e Bélgica (o costume..., a "gente" já está habituada, obrigado...). *Conquest of the New World* é uma simulação de conquista e gestão de territórios, com o dito Novo Mundo por cenário e o século XV por fatia do tempo. Concebido para correr em CD- -ROM, com animações, som e o resto que se espera de um produto neste suporte, o jogo oferece uma possibilidade aliciante: a de poder ser jogado por modem, com vários jogadores defrontando-se, o que deve ser mais divertido do que jogar contra o computador. E vai ser também possível jogar através da Internet, garantem os autores, a equipa que anteriormente ofereceu ao mundo *Castles* e *Castles II: Siege and Conquest*. A Interplay edita este jogo, antes do próximo Natal.



Virtual Boy

Ainda antes de serem reveladas ou confirmadas mais quaisquer informações sobre a bombástica Ultra 64, a Nintendo lança mais uma plataforma de jogos: Virtual Boy.

Esta notícia apanhou praticamente de surpresa toda a comunidade afecta aos videojogos; consumidores e editoras, mas passado o impacto inicial, a reacção é de cepticismo perante o novo sistema, com efeito, o Virtual Boy não pertence à futura geração (ex: Saturn, 3DO e Ultra 64), a sua categoria é a geração espontânea de consolas; aparece inexplicavelmente sem que ninguém tenha dado pela sua estreia e provavelmente desaparecerá afogada na miríade de sistemas.

A Nintendo garante que esta máquina inédita transmite uma perspectiva tridimensional nunca antes experimentada num jogo de vídeo, opinião que é contrariada pelas várias pessoas que já testaram o Virtual Boy, acusando-o de ter uma arquitectura gráfica bastante limitada, sensação tridimensional aquém das expectativas, entre outros óbices.

Por detrás do efeito tridimensional estão dois pequenos ecrãs equipados com um led (light emitting diode) que projecta as imagens em profundidade sobre um fundo negro. O seu design único elimina todas as fontes de luz do exterior, permitindo uma total imersão nos mundos virtuais gerados pelos jogos de vídeo. Numa primeira fase, serão colocados cinco títulos à disposição dos potenciais compradores: *Teleboxer, Galactic Pinball, Red Alarm, Mario's Dream Tennis e Mario Clash.*

Segundo pudemos apurar junto da Chaves Feist & Co, Lda., o maior importador e distribuidor da Nintendo em Portugal, o Virtual Boy não está previsto no calendário de lançamentos.

Especificações Técnicas:

CPU 32 bit RISC / 20 MHz. Visor com dois pequenos ecrãs de alta resolução para o efeito tridimensional, comando de seis botões, jogos no suporte cartridge e som estéreo. Fonte de alimentação: seis pilhas do tipo AA (transformador opcional).

Attack Stack

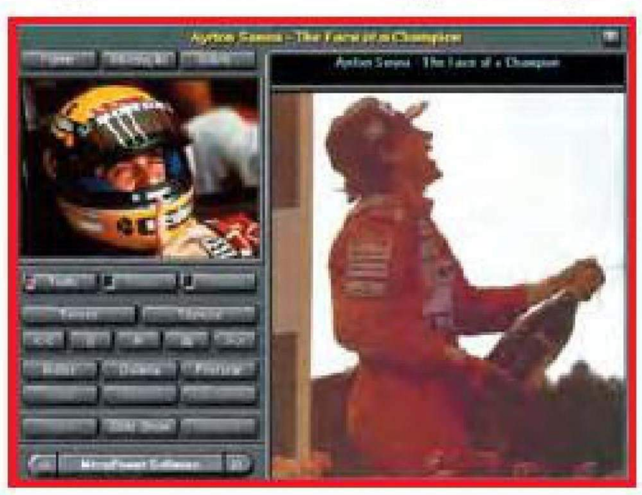
Estamos perante um pacote, em todos os títulos, tentador. Nove jogos suficientemente recentes para se manterem actuais, encabeçados por *Doom*, onde não faltam a *Lemmings Chronicles*, esse divertido e pedagógico jogo em que os puzzles marcam a diferença chamado *The Journey Man Project Turbo*, o comercialmente bem sucedido *The CHAOS Continuum*, o ainda mais *TOP Street Fighter II*, seguidos de *Crystal Caliburn* (flippers em 3D), *Novastorm* (outro êxito de bilheteira, perdão de vendas, na sequência do *Rebel Assault*), *Blade Warrior* (uma aventura deliciosa) e *Arnie 2*. Tudo isto por menos de 10 contos PVP.

Temos, portanto (requisitos mínimos), 9 CD-ROM(para dupla velocidade) pedindo DOS e (alguns) Windows num 486DX a 33MHz, 8MB de RAM, SVGA, 10Mb disco rígido, placas de som comuns, num lançamento da Ocean distribuido em Portugal pela Portidata.

Ayrton Senna da Silva

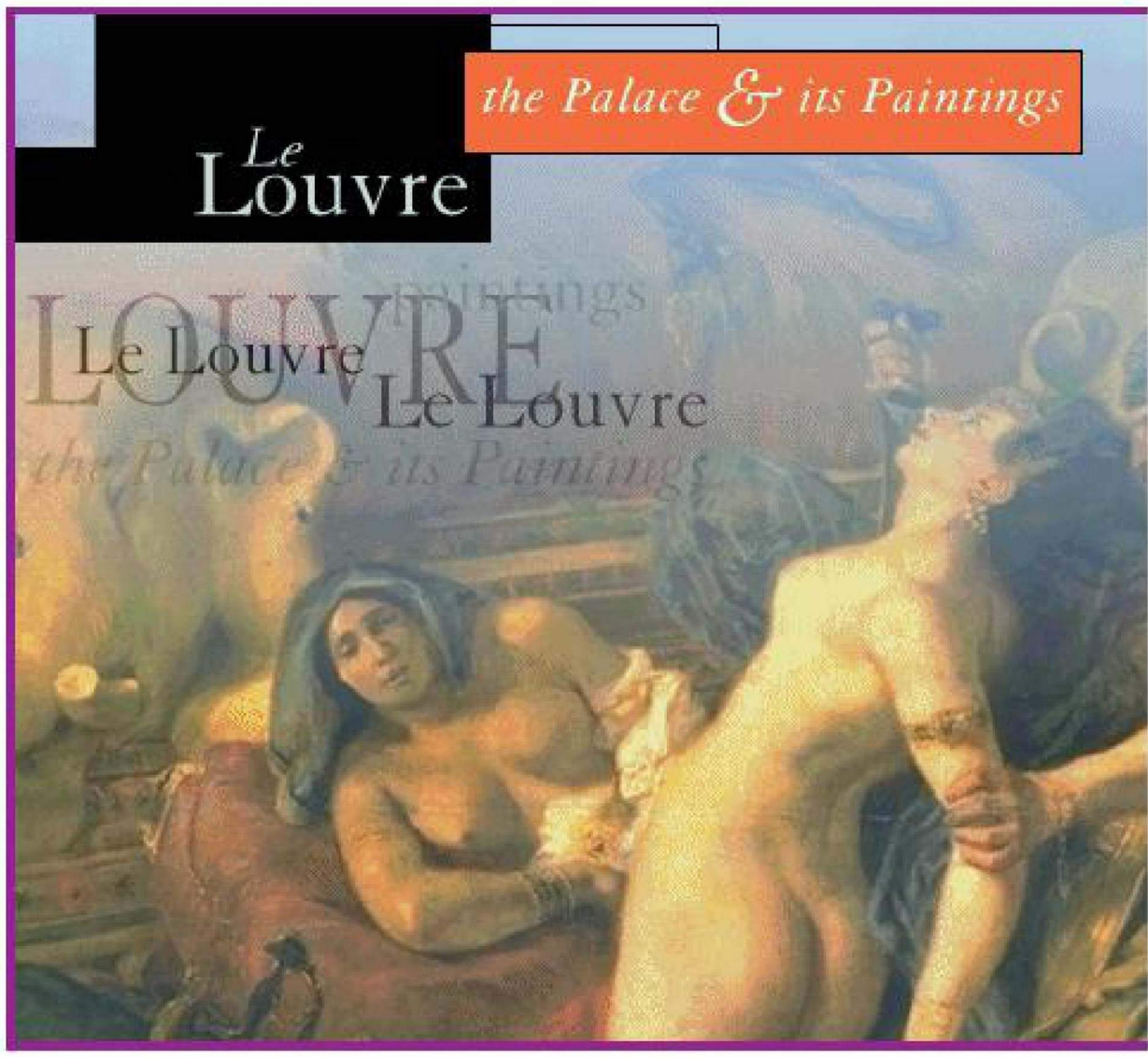
Esta primeiríssima biografia em CD-ROM do saudoso campeão foi apresentado em Portugal a 8 de Setembro, cerca de seis meses depois de ter sido lançada no Brasil, país de origem da interessante obra cuja raiz, por assim dizer, assenta no livro escrito o ano passado pelo português Francisco Santos, conhecido jornalista com prolífera actividade no mundo do desporto automóvel.
A distribuição no nosso País é assegurada pela Multitarefa.
Outra lusa presença, constante neste disco cujo sucesso de vendas entre nós parece facto consumado é a de Artur Ferreira, internacionalmente reputado foto-jornalista dos automóveis, essencialmente vocacionado para o Grande Circo da Fórmula 1.

O CD-ROM, totalmente em português, produzido e editado pelos estúdios brasileiros Micro Power, tendo por título *Ayrton Senna - The Face of a Champiom*, inclui mais de 700 fotos (algumas inéditas) no bem concebido Slide Show, cerca de 15 minutos de sequências vídeo, 70 minutos de áudio (entre entrevistas e gravações de momentos da vida privada) e centenas de textos e hipertextos organizados em temas e tópicos, que focam a vida de Ayrton desde o seu nascimento até aos últimos meses de vida. O dia fatídico, 1 de Maio de 1994, no circuito de Imola, é porventura o ponto mais alto deste título de referência, obrigatório na colecção de qualquer amante dos desportos motorizados.
Para além do mundo de Ayrton Senna da Silva, o hipertexto dá-nos acesso a vasta informação sobre circuitos, pilotos, personalidades e curiosidades do Grande Circo.



Produzido sob licença do Instituto Ayrton Senna, para cujo fundo recaiem automaticamente os *royalties* de comercialização, o CD-ROM é de fácil manuseamento, acessível ao operador menos experiente, apesar da complexidade interactiva, graças a um sistema de Ajuda Permanente que nos permite acessos múltiplos, através de uma navegação livre e ausente de "tempestades". Refira-se, ainda, a opção para copiar textos e fotos para a área de transferência (clipboard do Windows), com posterior hipótese de impressão.
A componente divertida também existe, sob a forma de um jogo, composto por um conjunto de puzzles a partir das fotos em arquivo, cujas peças podemos recortar em diversos formatos, do mero rectângulo à espiral ou aos "anjos e estrelas", de forma a tornar o jogo mais ou menos difícil.
Requisitos Mininos - PC 386 DX, VGA/256 cores, 4Mb de RAM (8Mb recomendados), 2 MB no disco rígido, placa de som, rato, DOS 3.1, Windows 3.1. Corre lindamente em Windows 95, com grande riqueza de imagem e sequências de vídeo em Super VGA com 256 cores.
Disponível ao PVP (recomendado) 8.450$00.

LOUVRE É



O Capuchinho Vermelho

Apetece mesmo empregar o velho chavão publicitário "Palavras para quê?". Floresta adentro, lá vai o Capuchinho Vermelho de cesta na mão a caminho da casa da avózinha que o lobo mau há-de comer, numa aventura multimedia portuguesa, saída das mãos e da cuca de: desenhos originais, Telmo Francisco; narração de Cristina Nobre; voz adicional de Francisco Alberto; mistura sonora de Jorge Gravato e execução de Christine Varnière.
Vem de Leiria, dos estúdios XXº Multimedia, esta história que, não sendo uma obra-prima, merece incentivo e apoio. Ou seja, a meia dúzia de *carolas* que nela trabalhou tem, forçosamente, de ser incentivada para que continue a produzir histórias da Carochinha ou, quem sabe, pense a sério em meter ombros à realização, claro que em CD-ROM, a hitórias e lendas lusitanas. Por exemplo, podiam re-formular a BD histórica de Victor Péon e por aí fora.
Decerto que a criançada ia adorar, como vai acontecer com o Capuchinho Vermelho, em versão ligeiramente revista e alterada, com belo fundo musical e colorido q.b., com um conceito de exploração intuitivo, de fácil acesso e controlo, a pensar nos mais novos: um livro aberto no ecrãn, que vira a folha ao clicar do rato no fundo da página. Vira a folha, recomeça a música e a Cristina prossegue a narração. O modo "Galeria" abre a pasta dos desenhos do livro, em ponto grande, para aprenderem o traço, descobrirem a cor, entreterem-se a rabiscar em folha à parte os seus dotes de cartoonistas ou, para os de menor talento, fazerem imprimir o desenho, para depois o pintarem a gosto.
Requesitos mínimos: corre em 386SX, 4Mb RAM, Windows 3.1, VGA 256 cores ou SuperVGA, CD-ROM e placas de som comuns. Distribuição da Portidata.

É ARTE EM CD-ROM

Este espantoso disco, com uma planificação e conceito definitivamente felizes, interessa tanto a quem sonhou visitar a grande catedral da Arte e ainda o não fez, como a quantos, conhecendo-a, dos salões à Grande Pirâmide, ficaram com aquela sensação de carência - "não vimos tudo, não tivemos tempo para apreciar tudo como deve ser".

O PC ou o Mac abrem-nos as portas da velha fortaleza, mandada erigir por Filipe Augusto, bastando para tanto deixar o rato passear-se pela obra, clicando um icon ou uma palavra "em hipertexto", para apreciarmos um quadro, termos uma lição de História da Arte, sermos apresentados a um pintor, a um arquitecto, a um rei através da sua biografia.

Importa realçar o cuidado posto na divisão das matérias, o esforço dos programadores em nos facultarem um menu diversificado, completo, embora intuitivo, fácil de percorrer, permitindo saltar de um cenário para outro sem manobras confusas ou sensação de que nos perdemos no emaranhar da informação. Por longe que levemos a curiosidade, afastando-nos da selecção inicial, um oportuno icon "Go Back" faz-nos regressar, sucessivamente, ao ponto de partida.

A qualidade das imagens é excelente, a digitalização impecável, a cor e a definição próximas do original, ao ponto de resistirem à expansão num monitor de 17 polegadas sem grande perda de recorte e cambiantes de cor som.

Destaque-se, ainda, a música de fundo, louvável trabalho de sonoplastia, pleno de bom gosto na recolha, adequada a cada época em consulta.

Le Louvre é um espanto de bom gosto e requinte na sua concepção. Mais do que um título de referência, é obra obrigatória para estudiosos e amantes das artes plásticas.

Ficha Técnica

Le Louvre - The Palace & its Paintings — Concepção e Design da MM-Montparnasse Multimedia em colaboração com Réunion des Musées Nationaux (1994). Distribuição internacional BMG e portuguesa da Portidata.

Corre em (mínimos): PC 386SX, 4Mb de RAM, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som, VGA 256 cores, Windows 3.1: MAC LCIII, 3.5Mb RAM, CD-ROM, System 7, monitor de 13 polegadas e 256 cores.

Game® informática

Loja 1 - C.C. Babilónia, Loja 70
2700 AMADORA
Tel. (01) 492 14 31
Loja 2 - Rua D. Pedro IV, 12
2745 QUELUZ
Tel. (01) 436 10 08/436 15 38

AMIGA A 1200

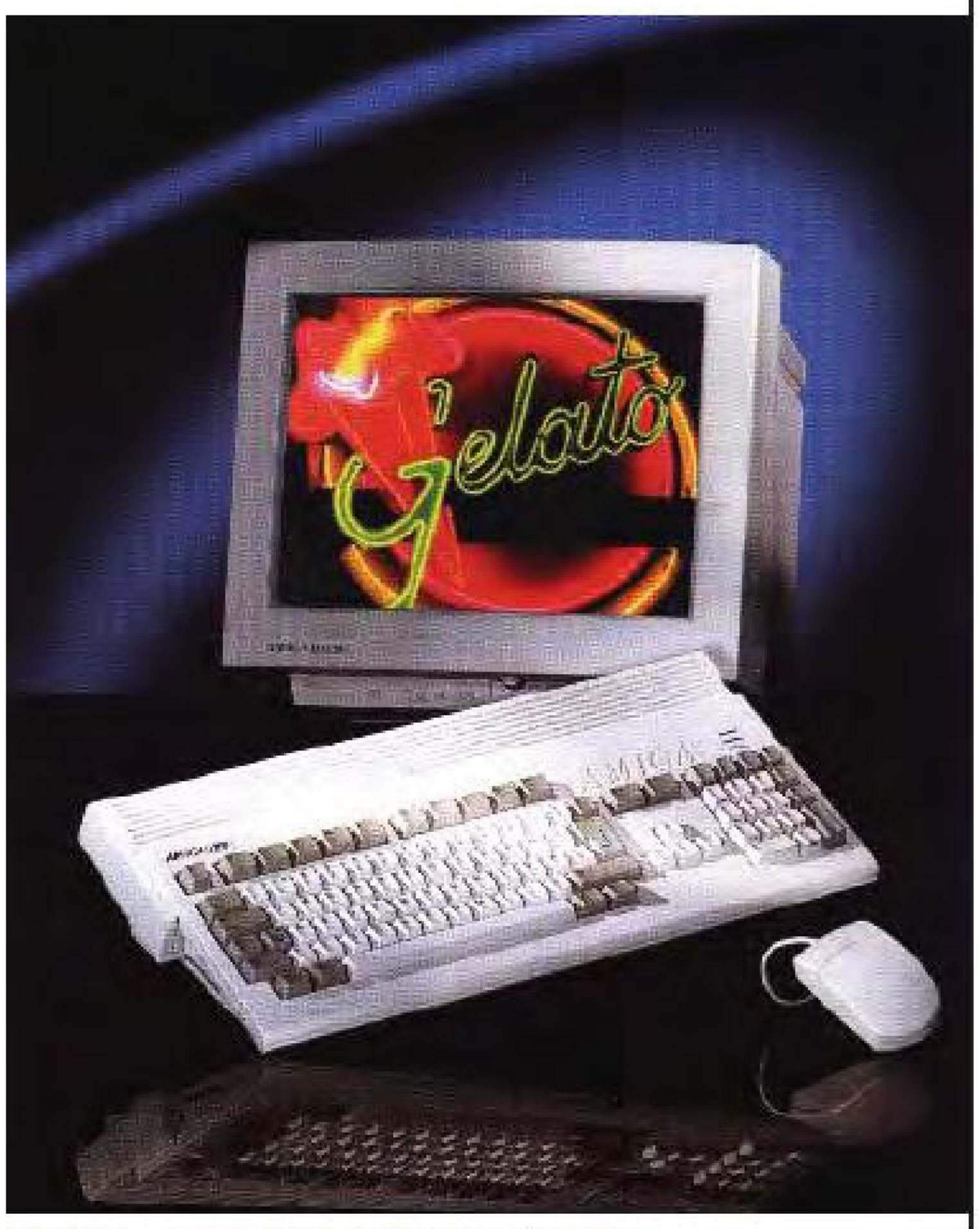
ELES VOLTARAM...

AMIGA A 1200 ..... 76.000$00
Ofertas: Processador de Texto *WordWorth (V.4SE)*
Agenda *Organiser (V.1.1)*
Base de Dados *DataStore (V.1.1)*
Folha de Cálculo *TurboCalc (V.3.5)*
Tratamento de Imagem *Photogenics (V.1.2SE)*
Desenho *Personal Paint (V.6.4)*
2 Jogos: *Whizz* e *Pinball*

AMIGA A 1200 c/ HD 170MB ..... 99.990$00
Ofertas: As mesmas
+ Apresentador Multimédia *Scala MM300*

Monitor AMIGA M1438F Multisync Stereo .....59.990$00

A GAME-INFORMÁTICA é um Distribuidor Autorizado da AMIGA Technologies GmgH, recebendo os equipamentos directamente da fábrica, na Alemanha. **Procuramos Revendedores** em todo o País. Junte-se à grande família AMIGA **Contacte-nos -** Fax: (01) 436 10 08.



Pedidos para: Rua D. Pedro IV, 12
2745 QUELUZ
Pagamento: Cheque ou Vale Postal, à ordem de GAME-INFORMÁTICA
Portes à Cobrança

O DÉCIMO PLANETA

Afinal, o nosso sistema solar tem 10 planetas e não nove. Garantido pela Bethesda Softworks, que está de volta, de mãos dadas com a Centropolis Entertainment, um dos nomes fortes de Hollywood no domínio da ficção-científica, com assinatura em filmes como Stargate, Universal Soldier e, actualmente a preparar Independence Day para a 20th Century-Fox.

A aliança entre a tecnologia e o cinema promete dar-nos um jogo onde, a par com uma história bem contada, há verdadeira interacção, sem esquecer sequências cinemáticas de cortar a respiração. Dean Devlin e Roland Emmerich, co-autores da história de Stargate estão a escrever o guião de *The Tenth Planet*, a história da descoberta de um décimo planeta que é, afinal, a causa de "uma série de desastres naturais sucedidos no passado da Terra". Só que os desastres foram tudo menos naturais e os humanos vão ter de defender-se de seres desconhecidos que de há muito nos vigiam...

Com este jogo a Bethesda Softworks apresenta os mais recentes desenvolvimentos da sua máquina de jogo 3DX (n) gine, usada em títulos como *The Elder Scrolls* ou a série *Terminator: Future Shock*. *The Tenth Planet* vai correr num 486 a 33Mhz com 8Mb de RAM equipado com leitor de CD-ROM de dupla velocidade.

WING COMMANDER 4 JÁ VOA

Inverno adentro (Natal ?) é a data prometida pela Origin para o lançamento de *Wing Commander IV*, a continuação de *WCI-II: Heart of the Tiger*, o jogo/filme que dividiu opiniões mas parece ter dado chorudas receitas aos seus autores. De tal forma que a história continua...

Com um guião concebido pela dupla Terry Borst e Frank DePalma, que já apanhou o jeito ao delinear a história de *Wing Commander III*, o novo jogo põe o jogador no papel do coronel Christopher Blair (de novo Mark Hammil, claro). A guerra com os Kilrathi acabou, mas os problemas nunca acabam e Blair tem de preocupar-se com os confrontos que surgem nos confins do espaço onde existem colónias humanas. A Confederação, imensa, está em decadência, e há que decidir se e o que vale a pena salvar.

Um autêntico filme com secções onde o controlo é deixado ao jogador, *Wing Commander IV* promete ser, neste último ponto, mais dinâmico que o anterior jogo, oferecendo interactividade que baste para o jogador sentir que, realmente, faz parte do universo onde reaparecem muitos dos actores de *Wing Commander III*.

10 PAK

Este 10 PAK é outra tentação, com um PVP irrecusável: os mesmos 10 contos, ou seja *milinhos* por cada disco. De facto, são dez CD-ROM seleccionados a dedo, encabeçados por *King's Quest V, Doom: Knee Deep in the Dead* e *Stellar 7*. Seguem-se títulos de referência a ter em boa conta, como o *TIME - Man of the Year* (1993), carregado de vídeos, fotos e artigos pulicados na TIME Magazine desde 1927 até ao final de 1992, o *World Vista Atlas*, *PC Animation Festival*, o *The Best of Media Clips* (clips audio e video em freeware), o *CD-ROM of CD-ROM* (enciclopédia tipo Quem é Quem no mundo da multimedia, listagem de todos os títulos editados e respectivas fichas técnicas), o *PC Karaoke* e, finalmente, o *World FactBook* (um almanaque mundial com tudo quanto é informação). Tudo isto merece o nosso "altamente recomendável". Requisitos mínimos: PC 386DX a 33MHz, 4MB de RAM, VGA 256 cores, 10Mb disco rígido, CD-ROM dupla velocidade, pedindo DOS e (alguns) Windows, placas de som comuns, num lançamento da Sirius Publishing distribuido em Portugal pela Portidata.

WARCRAFT REGRESSA

No Natal de 1995 todos aqueles que devoraram *Warcraft* podem despedir-se da família para uma desejada reclusão: *Warcraft II: Tides of Darkness* vai chegar ao mercado. Garante a Blizzard Entertainment, que está a preparar a sequela de *Warcraft: Orcs And Humans.*

O jogo continua a violenta luta entre as civilizações de humanos e ogres. Após a longa e sangrenta batalha no reino de Azeroth, os humanos aventuram-se a cruzar o Grande Mar para escapar à crueldade das ordas de Orcish e reconstruírem o império. Desejosa de entrar em combate de novo, a força Orc constrói embarcações e alia-se a criaturas voadoras para seguir os humanos e destruir os seus indefesos acampamentos. Como em equipa vencedora não se mexe, o novo título vai basear-se totalmente na máquina de jogo do primeiro, mas Allen Adam, o presidente e fundador da Blizzard promete novidades que fazem de *Tides of Darkness* mais do que uma colecção de novos níveis.

Assim, o jogo oferece a possibilidade de controlar forças movendo-se por terra, mar e ar, com uma série de novas unidades de combate, que incluem dragões, grifos, submarinos e zepelins, com 12 cenários jogáveis quer de um ou outro lado das trincheiras, e uma dúzia mais para jogadores veteranos (que supostamente acabaram *Warcraft: Orcs and Humans*).

Warcraft II permite que dois jogadores se defrontem, em dois computadores, usando uma única cópia do jogo, mas dispõe também de opções para jogar por modem ou em rede, aceitando até sete contendores nesta última hipótese. E quem chegar ao fim do jogo só tem de socorrer-se do editor de mapas, cenários e unidades para criar as suas próprias batalhas. Comecem a juntar dinheiro...

Novidades em CD-i

A Philips Media lançou recentemente uma nova série de filmes e clips em formato Video CD, que vêm enriquecer as nossas colecções com títulos de prestígio e sucesso comercial, no âmbito da sua política editorial, bem como novos títulos de referência e jogos para os mais novos.

Master Labyrinth

É isso mesmo: uma série de labirintos para nos partirem a cabeça, numa aventura desenrolada dentro dum castelo medieval cheio de mistérios, alquimistas e feiticeiros. Bons gráficos, movimento gracioso e aliciante (ao jeito do CD-i), jogabilidade exigindo paciência e argúcia com um pouco de instinto à mistura, personagens reais em video digitatizado, transformam este jogo num vício irresistível.

Flashback

É por demais conhecido este jogo editado há já algum tempo pela USGold para várias plataformas, do PC às consolas (Sega e Nintendo). Uma aventura interessante, com dezenas de labirintos para resolver, que na versão CD-i corre de forma mais soft, diriamos que diferente e, sem dúvida, aliciante.

Berverly Hills Cop III

Eddie Murphy, claro, na sequela três (por sinal já cansada, menor conseguida), dos êxitos que foram as versões I e II de (muito mal traduzido para português) Caça Polícias. Seja como for, quem gosta deste género de filmes e possui os dois primeiros não pode deixar este (menos conseguido e muito apalhaçado) III. Duração - 100 minutos.
Também Star Trek - a clássica série da Guerra das Estrelas que a Philips tem editado aos poucos - surge-nos agora com a parte IV - O Regresso a Casa. Um flme de 1986 com 117 minutos de duração para os apreciadores de *F.C.*

Astérix O Desafio de César

Conhecidíssimo, este jogão da Pathé, concebido pelos estúdios franceses Inforgrames, torna-se irrecusável por miúdos e graúdos. Uderzo e Goscinny agora transpostos para o CD-i, numa versão totalmente falada em português, o que lhe soma pontos. Admite de 1 a 4 jogadores em simultâneo. Venham nais histórias dos gauleses Asterix e Obelix.

Intersection

Um belo drama, realizado por Mark Rydell, com Richard Gere, Sharon Stone e Lolita Davidovitch, em torno do eterno triângulo amoroso, com o perfil psicológico de cada personagem a destacar-se do sólido e original argumento. Duração - 95 minutos.
Outro filme para o CD-i, *Terms of Endearment* - vencedor de cinco Oscars da Academia (melhor filme, melhor realizador, melhor actriz, melhor actor secundário, melhor adaptação de argumento), este drama de James L. Brooks (1983) foi um sucesso de bilheteira. Notáveis interpretações de Shirley MacLane, Debra Winger, Jack Nicolson, Danny DeVito e Jeff Daniels, com música original de Michael Gore. Duração - 126'.

Dicionário Universal da Língua Portuguesa

A Texto Editora, especializada em obras escolares, didácticas e de referência, acaba de lançar no mercado o primeiro dicionário - Universal - da Língua Portuguesa em CD-ROM. Não sendo já uma novidade, não podiamos deixar de nos referirmos a esta importante obra. Integrando-se na área das (pequenas) enciclopédias internacionais em formato electrónico multimedia, o Universal contém 93 034 vocábulos, correspondendo a 1600 páginas de texto comum, seguidos das respectivas raiz etimológica, definição e classificação gramatical, muitas delas reportando a centenas de imagens (das quais algumas dezenas em vídeo) e sons.
Um simples e prático menu principal dá-nos acesso imediato ao Dicionário propriamente dito, com janela específica para entrada da palavra cuja informação geral pretendemos, ao modo Pesquisa, que nos permite navegar pelo corpo de definições da palavra e/ou similares, e a um Jogo das Palavras, previsto para duas pessoas ou contra o computador.
As hipóteses de cópia de texto, por sistema *paste*, para um processador de texto ou o respectivo despejo para a impressora estão também previstos. O Dicionário Universal da Língua Portuguesa em versão multimedia tem um PVP aconselhado de 8.000$00. Requisitos Mínimos - PC 386DX, VGA 256 cores, 4Mb de RAM, DOS, Windows 3.1 ou 95, placa de som.

ECTS AUTUMN '95

Uma semana antes da realização da ECTS Autumn '95, a pesada máquina de publicidade da Sony começou a laborar nas várias catedrais de consumo da Oxford Street e Regent Street, onde há mais lojas de videojogos por metro quadrado do que em qualquer área de Londres. À medida que os altifalantes instalados nos estabelecimentos comerciais, anunciavam o lançamento oficial da consola da Sony, a PlayStation, os clientes, na sua maioria assíduos compradores de videojogos e de revistas da especialidade, trocavam impressões sobre esta futura plataforma de jogos. Indagavam se seria mais uma máquina entre muitas. Quem tinha perspectivado comprar uma consola, a Sega Saturn por exemplo, decidiu adiar a decisão só para meados de Outubro, semanas depois do lançamento da PlayStation. Esta sensação de curiosidade e contemplação perante um brinquedo novo , repetiu-se dias depois, na edição de Outono da ECTS. Podia ver-se no ar o espectro da PlayStation a pairar sobre a sala do Grand Hall de Olympia. Esta consola foi a soberana indiscutível do certame, ao ponto ofuscar todas as consolas concorrentes e, até certo ponto, equiparar-se aos compatíveis PC no que toca às novidades em matéria de jogos. Para os compatíveis PC, choveram, literalmente, soluções multimédia: dezenas de acessórios dedicados ao entretenimento, placas de som, modems, equipamentos para videoconferência, faxes, capacetes de realidade virtual, entre outros. Em relação ao software, muitos dos jogos expostos ainda se encontram em fase de acabamento, aproximadamente a 70% do final.
Outros há, como os casos bicudos dos *The Dig* e *Hearth of Darkness*, ambos (a ser) comercializados pela Virgin, que continuam a ser adiados ad eternum.

INFOGRAMES

A mais prolífera e eclética das editoras francesas apresentou um catálogo discreto, com poucos títulos mas com a mesma qualidade que já nos habitou em edições anteriores. Atenta às evoluções do mercado multimedia, a Infogrames pretende no espaço de dois anos, cobrir vários segmentos; edutainment, programas didácticos, videojogos para compatíveis PC e consolas de 16 e 32 bits.

Diversificar é a palavra de ordem desta empresa gaulesa.

Alone in the Dark **-** O jogo que fez furor nos compatíveis PC surge agora numa versão (ligeiramente) renovada para a consola Playstation da Sony.

The Multimedia Language System **-** A Infogrames também tem uma proposta no espírito do "aprender a brincar". Este curso de idiomas - inglês, francês, castelhano e alemão - faz-se acompanhar por um microfone que permite a identificação e correcção da dicção.

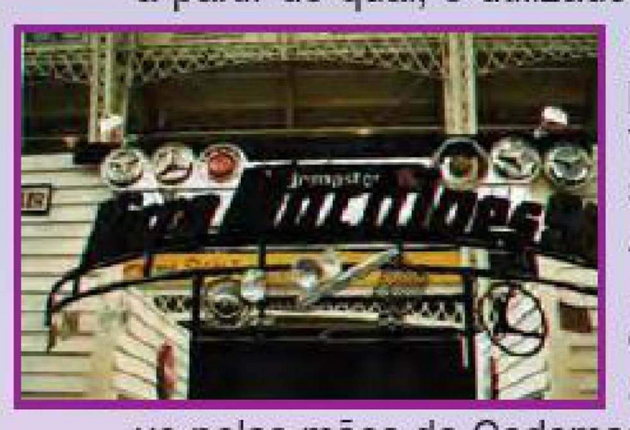
Tintin in Tibet **-** Com mais de quatro milhões de álbuns vendidos por ano, a popular personagem desenhada por Hergé regressa aos videojogos após uma longa ausência.

Time Gate **-** O mesmo programa "motor" de *Alone in the Dark* aperfeiçoado pela animação tridimensional em tempo real, *mapping*, *gouraud shadding*, efeitos de sombras, etc. *Time Gate* é também o primeiro capítulo de uma trilogia protagonizada por Willam Tibbs, um estudante de direito que por obra do acaso, viaja no tempo.

CODEMASTERS

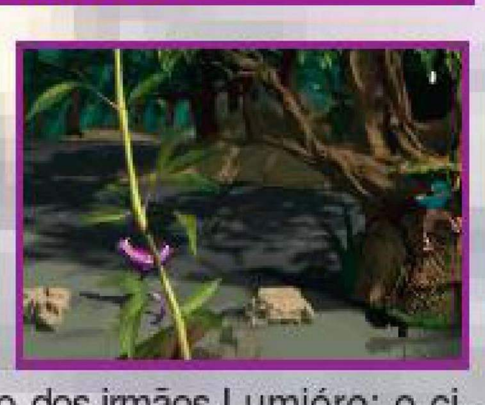
Satisfeita com as vendas alcançadas pelos jogos *Pete Sampras* e *Micro Machines*, a Codemasters não sentiu nenhuma necessidade em alterar a sua es-

tratégia. Assim sendo, esta editora limitou-se a reciclar ambos os títulos, adicionando-lhe algumas mais valias, para adoçar a boca dos potenciais compradores. ***Micro Machines '96*** repete o estilo dos seus (dois) antecessores com a opção extra de um editor de circuitos, a partir do qual, o utilizador pode desenhar as suas próprias pistas. Saído dos sistemas Amiga, ***Super Skidmarks*** chega agora à Mega Drive pelas mãos da Codemasters.

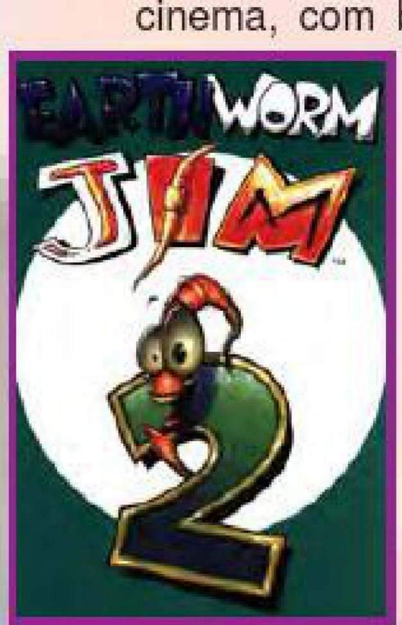


A fórmula é basicamente a mesma de Micro Machines: corridas, carrinhos e pistas atafulhadas de obstáculos

VIRGIN



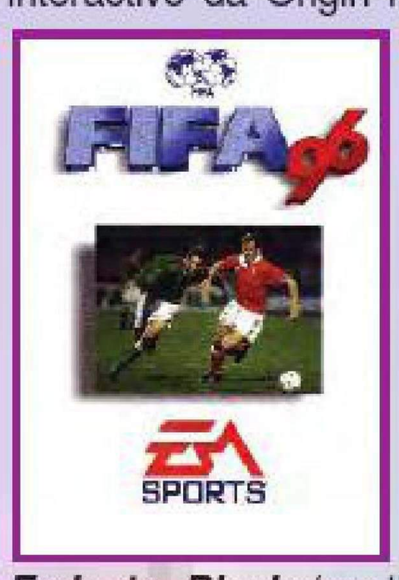
Sempre original nas suas apresentações, para a edição de Outono da ECTS, a Virgin evocou o grande invento dos irmãos Lumiére: o cinema. Para a comemoração do primeiro centenário da sétima arte, a Virgin montou um stand idêntico a uma sala de cinema, com bilheteiras, pessoal devidamente trajado a rigor, projectores e telas.



Apesar do aparato visual, esta editora não apresentou nenhuma novidade, limitando-se a publicitar as sobejamente badaladas sequelas de *Earthworm Jim* e *Rebel Assault*. E os constantemente adiados ***The Dig*** e ***Hearth of Darkness.***

ELECTRONIC ARTS

Nem sequer este gigante da industria do entretenimento resistiu ao apelo e (lucro fácil) da repetição de ideias. Todavia, as várias editoras satélites da EA; Bullfrog, Origin, Delphine Software e EA Sports esmeraram-se para apresentar um calendário recheado de potenciais sucessos. Os jogos de desporto *Fifa Soccer, NHL, PGA Tour, NBA live* e *Madden NFL* ganham uma sequela para 1996. O estilo característico de *Wing Commander III,* bastante próxima da sétima arte, ganhou adeptos entre as hostes da Origin. Além de um ***Wing Commander IV,*** junta-se agora ***The Darkening,*** *o* primeiro filme interactivo da Origin realizado nos estúdios Pinewood, em Inglaterra.

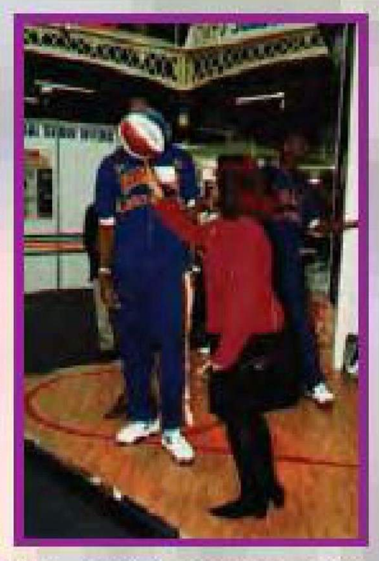


Os actores convidados para este (pouco) jogo e (muito) filme são: Christipher Walken, John Hurt e Mathilda May.

Magic Carpet 2, Syndicate Wars, Fade to Black (continuação de *Flashback*) e ***Little Big Adventure II*** são outros títulos que regressam em força nos próximos meses.

ACCLAIM

A editora Acclaim entregou-se de alma e coração aos formatos de 32 bits, dedicando-se mais à produção de jogos para a Playstation da Sony e Saturn da Sega. O seu título mais forte é a adaptação de *Batman Returns,* com gráficos e animações digitalizados a partir de actores.



Alien Trilogy e Street Fighter - The Movie, são outras propostas da Acclaim que agradou aos visitantes.

INTERPLAY

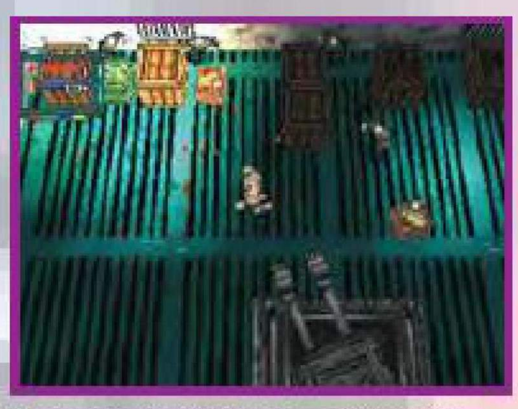
Inspirando-se no filme Water World protagonizado por Kevin Costner, esta editora decorou uma área do seu stand com pedaços de corda e madeira, chamando a atenção sobre o jogo de aventura/estratégia baseado na obra cinematográfica. Este jogo só está previsto para a Primavera de 1996.

Praticamente acabado, *Stonekeeper* combina os melhores ingredientes dos RPG's com os jogos de dispara e abate na primeira pessoa; animação e acção ao estilo de *Doom.*

GREMLIN

Outrora especializada em sistemas Amiga, facto que lhe custou o afastamento do grande público, a Gremlin injectou sangue novo no seu staff, apostada em recuperar a boa reputação em jogos de acção. A sua política de edições desviou-se, muito sabiamente, para os PC CD-ROM e Sony Playstation. Entre os muitos jogos apresentados, destacamos dois títulos.

Loaded destina-se à Playstation é uma mutação, com uma perspectiva pseudo isométrica de ***Doom.***



Também percorremos labirintos atrás de labirintos, em busca de determinados objectos e muito esporadicamente decoramos as paredes com pedaços de corpos. Vão esguinchar litros de sangue para o ecrã...

Para os compatíveis PC, e sob as (boas) influências de Daytona USA e Ridge Racer, a Gremlin tira da cartola o extraordinário Fatal Racing, com câmaras de vídeo estrategicamente colocadas e animação tridimensional calculada em tempo real. É de se tirar o chapéu!

OCEAN

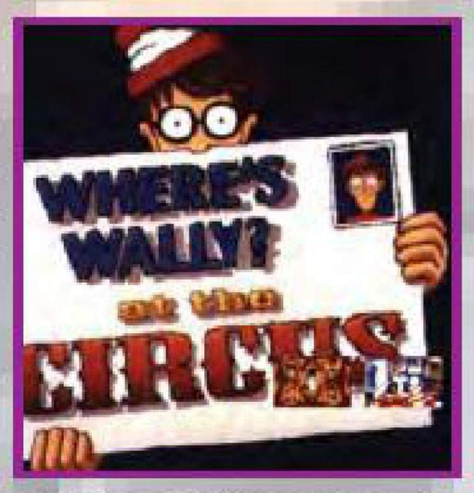
"Nunca namorarás com uma Top model", "O teu pén..., dito cujo, terá sempre o mesmo tamanho". A vida é dura! Mas ao comando do ***TFX: EF2000,*** podes esquecer todas as tuas fantasias absurdas e mergulhar num mundo de sensações nunca antes experimentadas num simulador de voo. É com estas singelas palavras

que a Ocean e a Digital Image Design promovem a sua coqueluche, ***TFX,*** que já é considerado por alguns, o último grito em matéria de simuladores. A sua concepção combina as mais avançadas técnicas de animação - 3D *polygon mapping* - com a experiência de engenheiros e pilotos credenciados na British Aerospace. Humm... como diria S. Tomé: "Ver p'ra crer!"

A segunda grande aposta desta casa chama-se ***Worms*** e foi desenvolvida pela equipa Team 17. Em linhas gerais, *Worms* é uma versão belicosa de *Lemmings,* controlamos uma exército de minhocas que tem de cumprir diversas missões de caracter militar: tomar fortes, dispersar o inimigo, destruir minas, etc.

TIME WARNER INTERACTIVE

A TWI continua a promover o ***Primal Rage,*** agora alargado a um maior número de sistemas. Entre as novidades contam-se ***Z,*** um desafio de estratégia/acção produzido pela conceituada Bitmap Brothers e para a PlayStation (outra vez a máquina da Sony...). Esta editora tem na forja uma versão do ***Striker '96,*** com a habitual atmosfera dos gráficos 3D, câmaras de vídeo que palmilham cada centímetro do campo de futebol, em busca do melhor ângulo.



A divisão multimedia da TWI não se esqueceu dos petizes, para os utilizadores de palmo e meio, com idades compreendidas entre os quatro e nove anos, preparou a aventura ***Where's Wally?,*** protagonizada pela popular personagem Wally, dos livros "Onde está Wally?".

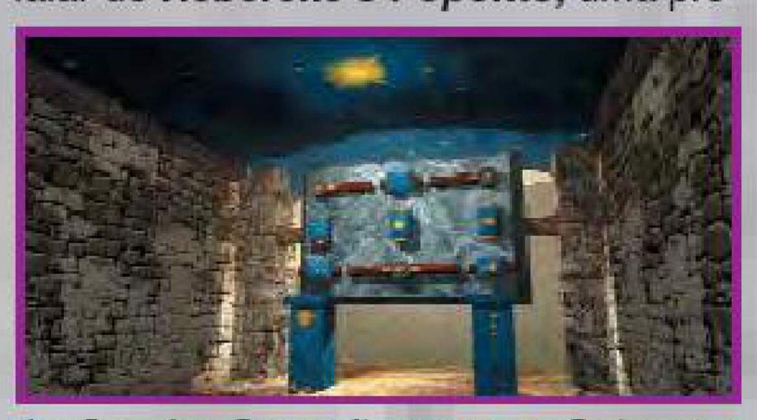
MERIT STUDIOS

Os conhecedores de Banda Desenhada, ou bedéfilos se preferirem, ficaram com "a pulga atrás da orelha" quando viram o cartaz do jogo ***Sato City.*** Será um jogo baseado nos álbuns *Sin City?* Afinal o cartaz apresenta o mesmo estilo dos livros desenhados por Frank Miller; traço grosso, curvas (femininas) pronunciadas e poucas linhas que se afogam num belo contraste entre o preto e o branco. Mas não, é apenas uma coincidência. *Sato City* é uma aventura no futuro com o mesmo ambiente depressivo e tecnológico de *Syndicate,* onde os tentáculos das grandes corporações sufocam a liberdade individual. A seguir com atenção... só lá para 1996.

Outro jogo, mas no presente e mais risonho dá pelo nome de ***Bad Tucker in Double Trouble,*** e como a própria Merit a define, é uma aventura animada de apontar e "clicar".

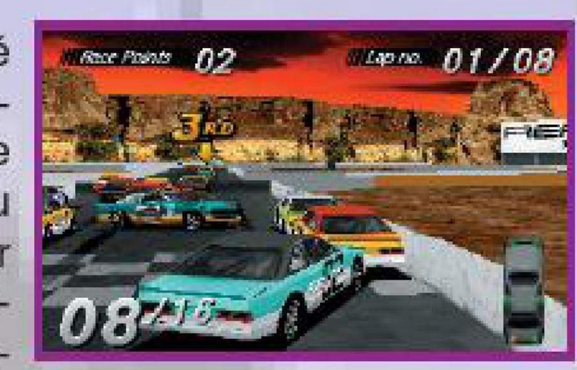
SUNSOFT

Se alinharem um Popoon com um Poro Poro da mesma cor, ambos desaparecem e a pontuação sobe. Estamos a falar de ***Hebereke's Popoitto,*** uma produção da Sunsoft para a Saturn e PlayStation (pois...). Os estranhos nomes japoneses não impediram os muitos visitantes de experimentarem este agradável jogo de puzzles. Ainda para as mesmas consolas, mas num estilo mais adulto, a Sunsoft propõe ***Jewels of the Oracle*** e ***Myst,*** duas notáveis aventuras decorridas em cenários oníricos.



SONY INTERACTIVE EUROPE

Adeus Psygnosis, olá Sony Interactive. Pois é, a Psygnosis fundiu-se definitivamente com a Sony e passou a trabalhar em simultâneo para os compatíveis PC e PlayStation. O acervo desta recém criada divisão é de tal forma impressionante que nos custou imenso destacar apenas três títulos sem prejudicar os restantes jogos.



Lemmings 3D **-** O regresso dos roedores com instinto suicida. Desta vez o tema (de sempre) é ampliado pelos efeitos da animação tridimensional.

Wipeout **-** Uma corrida espacial com muita chapa batida e acção vertiginosa ao volante de um veículo equipado com mísseis, minas, escudos e sabe-se lá mais o quê.

Destruction Derby **-** Ligeiramente semelhante ao título anterior, com o mesmo nível gráfico, só que num ambiente terreno. Também a não perder!

MINDSCAPE

A discreta Mindscape não ofereceu *t-shirts* aos visitantes, nem canetas, nem sequer um saco de plástico. Trouxe à ECTS alguns autores dos jogos expostos e convidou os visitantes a experimentarem os jogos e a dialogarem com os respectivos autores. Tiro e queda! Ficámos maravilhados com a simplicidade e a honestidade desta editora.

Em relação a jogos, destacamos ***Aliens,*** uma aventura com a chancela da Cryo, inspirada nas criações de H.R. Giger e nos livros de banda desenhada "Aliens", publicados pela Dark Horse.

MAXIS

Conhecida pela série de jogos Sim; *City, Farm, Tower, Isle, Earth, Life,...,* a Maxis decidiu levar a um maior número de sistemas, os jogos que tanto sucesso desfrutaram nos compatíveis PC. Os sistemas visados são os Macintosh, os compatíveis munidos de um leitor CD ROM

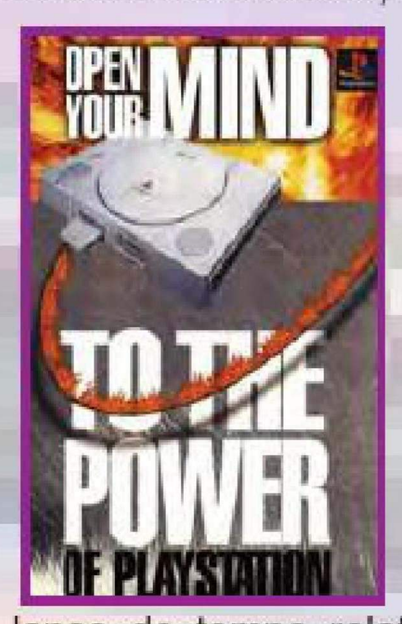
e a consola Saturn. Fora do âmbito dos jogos de vídeo, esta editora também apresentou ***Redshift 2***, uma enciclopédia interactiva que se debruça sobre o nosso Universo, as estrelas, os planetas, as suas propriedades, contendo filmes inéditos captados pela NASA. É um planetário de cabeceira.

TELSTAR

A Telstar é uma editora recente que entrou com o pé direito com o jogo ***Lone Soldier***, um *shoot' em' up* explosivo com animação tridimensional destinado à PlayStation. A julgar pelas pessoas que esperavam para ter a sua dose de tiros e bazucadas, vai vender muito bem. Para os compatíveis PC a Telstar propõe um jogo de casino com ***Vegas Girls.*** Esta editora também colocou um pequeno *stand* no piso térreo da ECTS para exibir os produtos da etiqueta *Xclusive*, uma gama de jogos, *slideshows* e filmes interactivos de esfrega-esfrega, vulgo eróticos. Os títulos são sugestivos: ***Blonde Justice, 3D Babe Watch, Hot Body...***

AS MÁQUINAS

PLAYSTATION - A incontestável vencedora deste certame. A maioria das editoras, fabricantes de acessórios e distribuidoras de software, reservaram um espaço do seu stand para a máquina da Sony.



Qualquer empresa que se preze, tinha a obrigação, quase moral, de apresentar um produto para a PlayStation. Afinal, esta é a máquina do momento. Num lapso de tempo relativamente curto, a Sony conseguiu reunir um naipe de muitos e bons jogos, contrariando todos os "velhos do Restelo" que sempre profetizaram um futuro negro, com poucos jogos para a PlayStation.

JAGUAR - Os jogos apresentados para o sistema da Jaguar não convenceram os visitantes. À excepção de um divertido jogo de plataformas chamado *Rayman* e da versão do *Primal Rage*, a ludoteca da Jaguar não tirou partido da tão badalada capacidade de 64 bits e a unidade CD ROM estava lá só para dar nas vistas, à espera de melhores dias...

3DO - A plataforma lançada pela Panasonic e Goldstar, em dois modelos distintos (só sob o aspecto visual) também sofreu algumas dificuldades para se afirmar junto do público. A 3DO Europa recorreu ao slogan "Não venda um Dodo, venda uma 3DO" para atrair potenciais distribuidores, mas se este

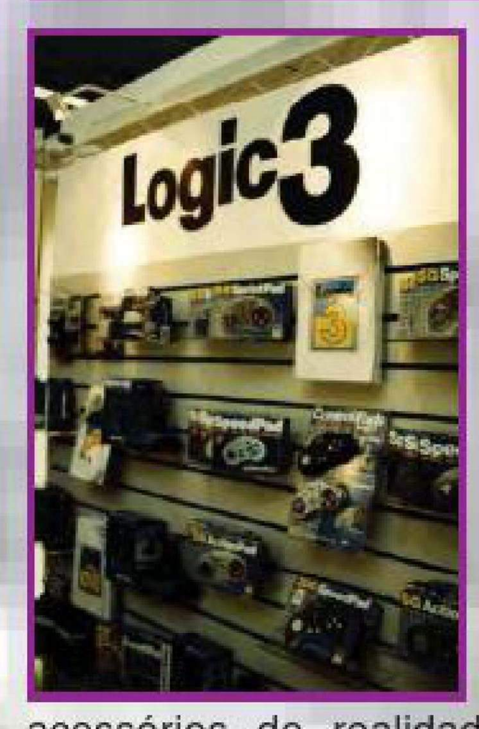
sistema manter o actual ritmo de software arrisca-se a entrar no clube das aves raras. Do esperado chip / coprocessador gráfico M2, nem sequer escutámos um "piu".

SATURN - A Sega não se fez representar oficialmente na ECTS, mas a sua consola Saturn continua firme como uma rocha. À semelhança da PlayStation, também se aguardam bastantes títulos provenientes dos compatíveis PC e algumas conversões das arcades, como ***Virtua Fighter 2*** e ***Sega Rally.***

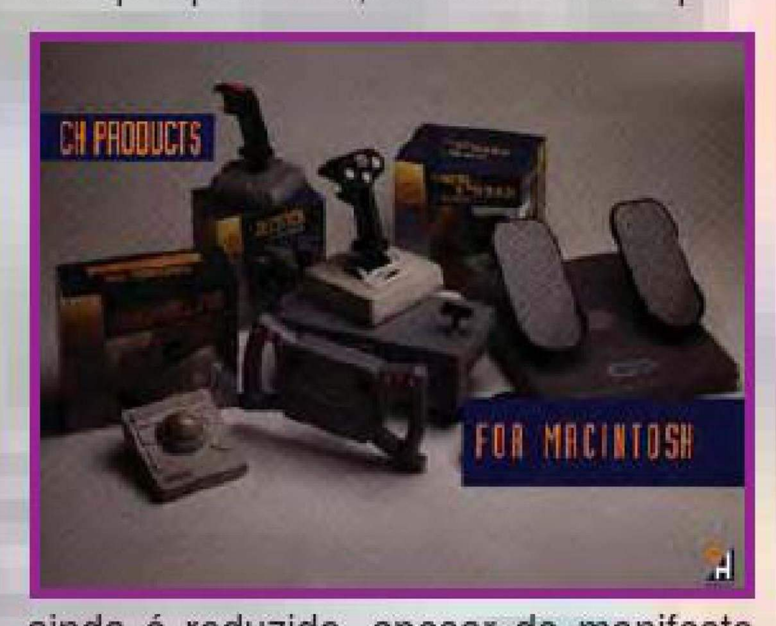
COMPATÍVEIS PC - Se há consolas que disputam entre si, um lugar de destaque no Eldorado do mercado de videojogos, os compatíveis PC são por excelência "a" referência imprescindível para qualquer editora.
A nossa única observação em relação a esta plataforma cinge-se ao Pentium como uma referência obrigatória em matéria de jogos. Quem ainda não tem um PC equipado com este processador?

MACINTOSH - O projecto Pippin em colaboração com a Bandai, continua em marcha. Já se conhecem as especificações técnicas e que a Pippin será uma plataforma multimédia, na qual estão previstos jogos e filmes.

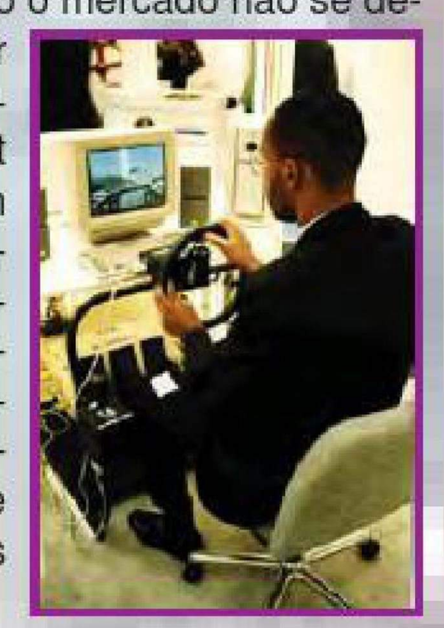
ACESSÓRIOS



Além da habitual parafernália de engenhos *(joysticks*, pedais, *cockpits, control pad's*, volantes), alguns com mais *design* e por controlo remoto, a grande novidade foi a oferta de sistemas e acessórios de realidade virtual. Por enquando a oferta limita-se a três sistemas; ***VFX 1, Cybermaxx*** e ***i-Glasses.*** Em qualquer caso, o software de apoio



ainda é reduzido, apesar do manifesto interesse de algumas editoras em reforçar a sua produção nesta área especifica dos videojogos.
Todavia, enquanto o mercado não se definir e encontrar um ou mais sistemas standart que prevaleçam sobre a concorrência, a realidade virtual avançará muito paulatinamente, na esperança de que surjam melhores dias...



OS SUCESSOS ARCADE EM TUA CASA
Com a Sega Saturn, podes ter agora toda a emoção e inovação das máquinas Arcade em tua casa: Virtua Fighter, Daytona USA e brevemente Virtua Cop e Sega Rally. Diz-te alguma coisa? São simplesmente os maiores sucessos mundiais em videojogos a estourarem pelo teu quarto dentro.

MAIS DO QUE PODES IMAGINAR
Com mais de 200 empresas a desenvolver novos e alucinantes jogos, tu irás confrontar-te com jogos até agora inimagináveis, estupendos gráficos em 3D, som surround digital, perspectivas e velocidade revolucionárias!

900 VEZES MAIS POTENTE DO QUE AS 16 BIT
Três processadores RISC de 32 Bit com mais 5 microprocessadores superam até PC's multimedia proporcionando 16,77 milhões de cores e a gestão de 500.000 polígonos por segundo.

SATURN

MULTIMEDIA AO TEU ALCANCE
A Sega Saturn é muito mais do que uma consola de videojogos - ela abre a porta para um mundo fascinante de capacidades multimedia: leitura de CD Audio, Foto CD, CD Vídeo e CD Gráficos.

Estás preparado?
Só tu podes sentir...
A Sega Saturn está à tua espera nos Agentes Autorizados Sega.

ente Real

VEM EXPERIMENTAR
AGENTE SEGA AUTORIZADO

COM TECNOLOGIA DE 32 BITS E LEITOR DE CD
SATURN CHEGA AO MERCADO NACIONAL

A Sega consegui antecipar-se à Sony em cerca de três meses ao lançar oficialmente a consola Saturn no mercado europeu, tendo ganho com isso alguma credibilidade adicional aos olhos das equipas de produção que estão a desenvolver jogos para o mais recente e vanguardista sistema de entretenimento doméstico daquele gigante dos videojogos.

Inicialmente prevista para o último quadrimestre deste ano, a Saturn foi apresentada em Portugal a 28 de Julho a um preço de 99.900 escudos já com oferta do jogo *Virtua Fighter*, tudo isto perseguindo o objectivo de satisfazer a espectativa entretanto gerada em torno das reais capacidades da nova geração de consolas, entre as quais se encontra também o sistema PlayStation da Sony e a Ultra64 da Nintendo, com quem a Sega irá disputar a liderança de mercado ao longo dos próximos tempos.

No entanto, recorde-se que a Sony só introduziu a consola PlayStation no mercado britânico a 29 de Setembro e a Nintendo não tem sequer ainda uma perspectiva de lançamento da Ultra64 a curto prazo, pelo que a Saturn deverá ter a vida bastante facilitada na rápida conquista de uma generosa fatia do mercado que compreende certamente muitos utilizadores anteriores da Mega Drive entusiasmados em dar um salto tecnológico para a nova máquina de 32 bits que funciona com um leitor de CD, e possuidor de características técnicas inovadoras.

A Saturn foi concebida com o objectivo de satisfazer os consumidores com a tecnologia mais avançada da Sega em matéria de videojogos e representa uma aposta para os próximos anos como consola doméstica de entretenimento.

SATURN™

No interior do sistema estão cinco processadores de 32 bits que permitem melhorar na prática a qualidade dos jogos através de uma execução mais rápida de tarefas como a animação de gráficos tridimensionais e processamento de quase meio milhão de polígnos por segundo.
Entre os processadores encontram-se dois SH2 Hitachi a 28 MHz que funcionam em paralelo, um SH1 de 32 bits e finalmente, dois processadores de vídeo VDP. Além disso existem ainda dois processadores específicos para o som, um Motorola 68EC000 trabalhando a uma velocidade de 11,3 MHz e outro processador Yamaha, modelo FH1 DSP.
Em relação à capacidade de memória que equipa a Saturn é de 16 Mbits com 12 Mbits para a memória de vídeo VRAM, havendo ainda 4 Mbits reservados para a memória de som, 4 Mbits para memória *buffer* e 2 Mbits de memória de bateria, enquanto a ROM do sistema é de 4 Mbits. Quanto à resolução da imagem esta pode ir desde 320x224 até 704x480 píxels, suportada por dois processadores independentes que se encarregam respectivamente dos polígonos/sprites e da animação dos cenários com cinco planos independentes e dois de rotação.
Outro aspecto que permite à Saturn uma melhoria espantosa da qualidade dos jogos em relação à Mega Drive é a presença de um leitor de CD que assim possibilita a existência de jogos com uma enorme quantidade de informação, em especial longas sequências de vídeo. Este leitor de CD é de dupla velocidade e garante um débito de dados na ordem dos 320 KBytes por segundo, sendo compatível com os vulgares discos compactos de áudio e ainda com as normas CD+G, CD+EG, EBook, Karaoke, Photo CD e, mediante um módulo adicional, pode reproduzir filmes em vídeo digital.

Uma boa gama de acessórios para a Saturn encontra-se já disponível.

OS ACESSÓRIOS

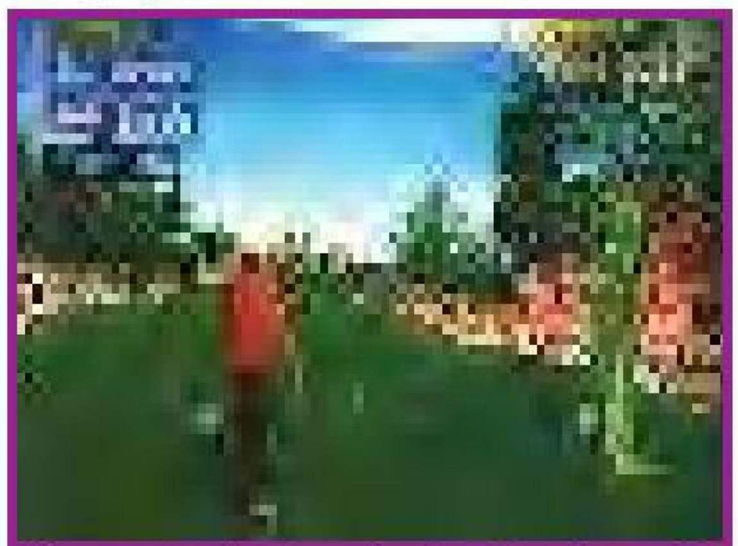
Qualquer novo sistema não fica completo se não o acompanhar uma boa gama de acessórios. É natural que muitos fabricantes estejam a produzir acessórios para a Saturn, mas a Sega não deixou por mãos alheias os primeiros, e talvez principais, e juntamente com a consola colocou à venda alguns deles.
1 - ARCADE RACER - Um controle analógico em forma de volante, ideal para jogos com *Daytona* e *Sega Rally*
2 - RF UNIT - A Sega pensou nos televisores antigos que não possuem entrada *Scart* ou *Euro AV*. Pena é que não tenha incluido este acessório como obrigatório.
3 - MISSION STICK - Com oito botões e uma "manete" pode-se controlar um avião. Faltam os jogos de simulação,

comando já temos.
4 - VIRTUA STICK - Compatível com todos os jogos para a Saturn, este comando é semelhante ao Arcade Power Stick para a Mega Drive.
5 - BACKUP - Uma cartucho onde se pode (e deve) gravar a localização de uma aventura para poder lá voltar sem ter de recomeçar do início.
6 - 6 PLAYER - Com este aparelho os amigos também podem participar no jogo. Ideal para os jogos em equipa.
Como é habitual aquando do lançamento de novos sistemas de entretenimento, a

SUPER JOGOS

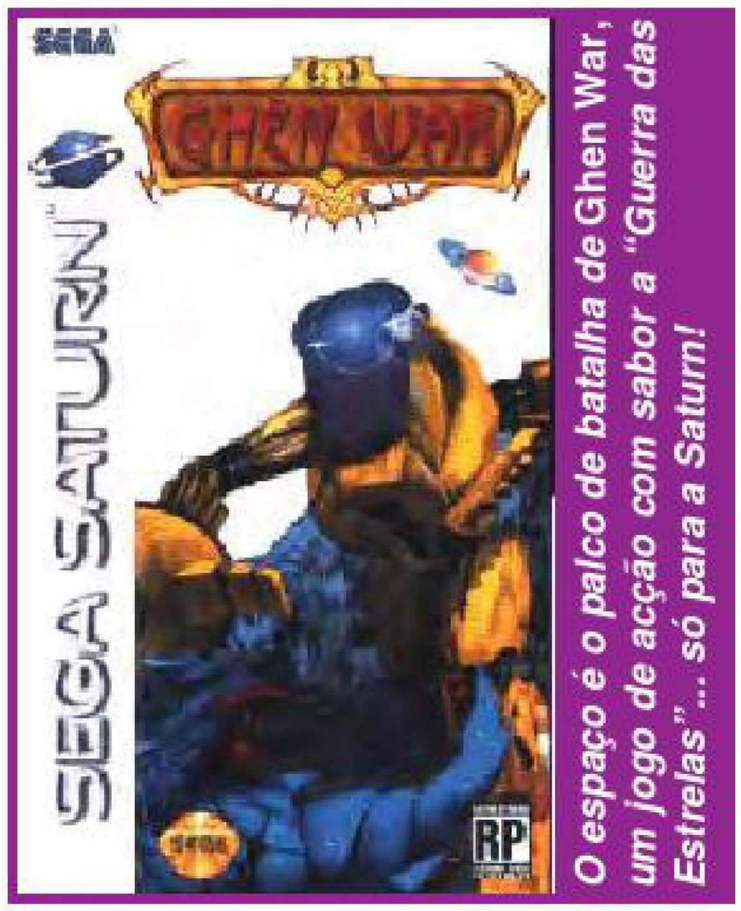
Virtua Fighter ***foi o jogo que debutou a consola de 32*** **bits** ***da Sega.***

maior espectativa dos seus potenciais utilizadores centra-se na oferta de jogos a apresentar a curto prazo. Os jogos já disponíveis e a lista de novos títulos a lançar até ao Natal pelas principais editoras, ajuda a consolidar a Saturn como

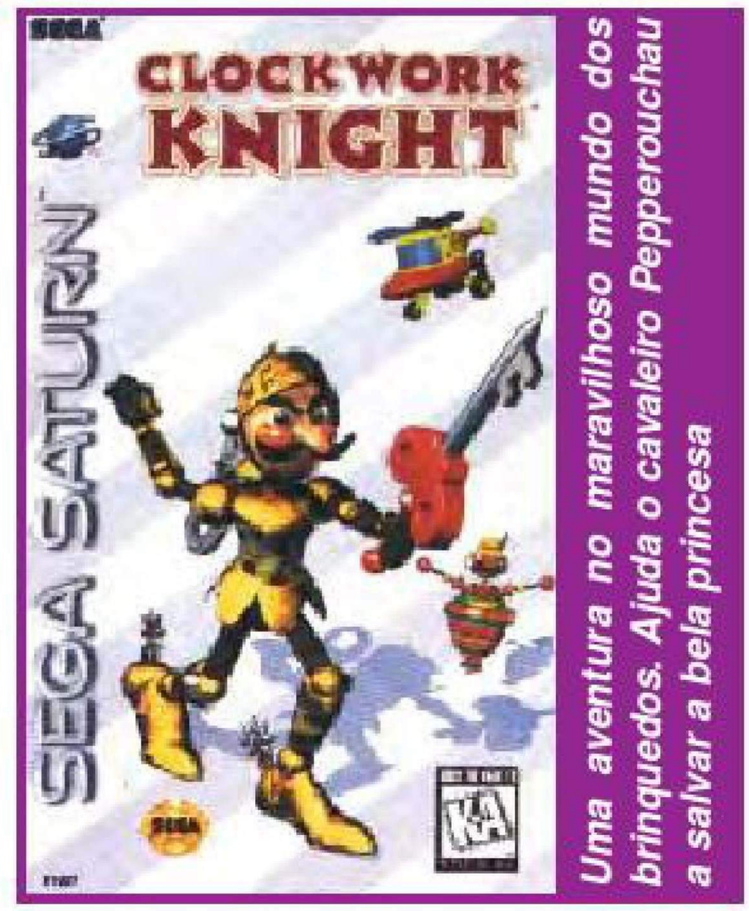


Uma excelente simulação de golfe ampliada pelas características técnicas da Saturn.

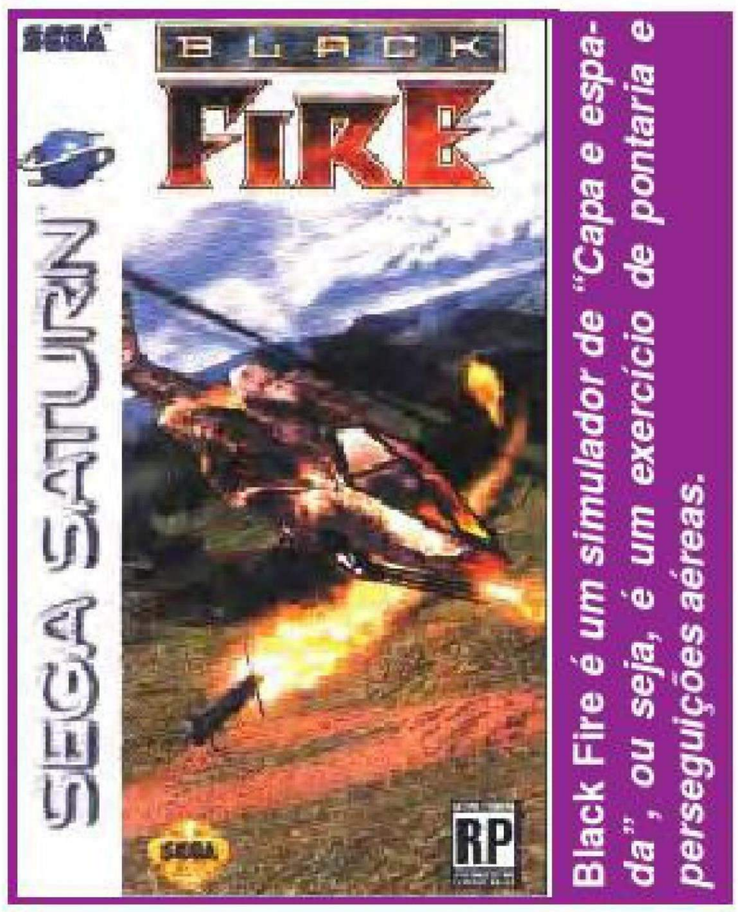
uma das máquinas preferenciais do mercado de entretenimento das consolas.
No entanto, a Playstation da Sony conta aqui também com um peso significativo, uma vez que no Reino Unido estão disponíveis cerca de 25 títulos nas primeiras semanas seguintes ao lançamento



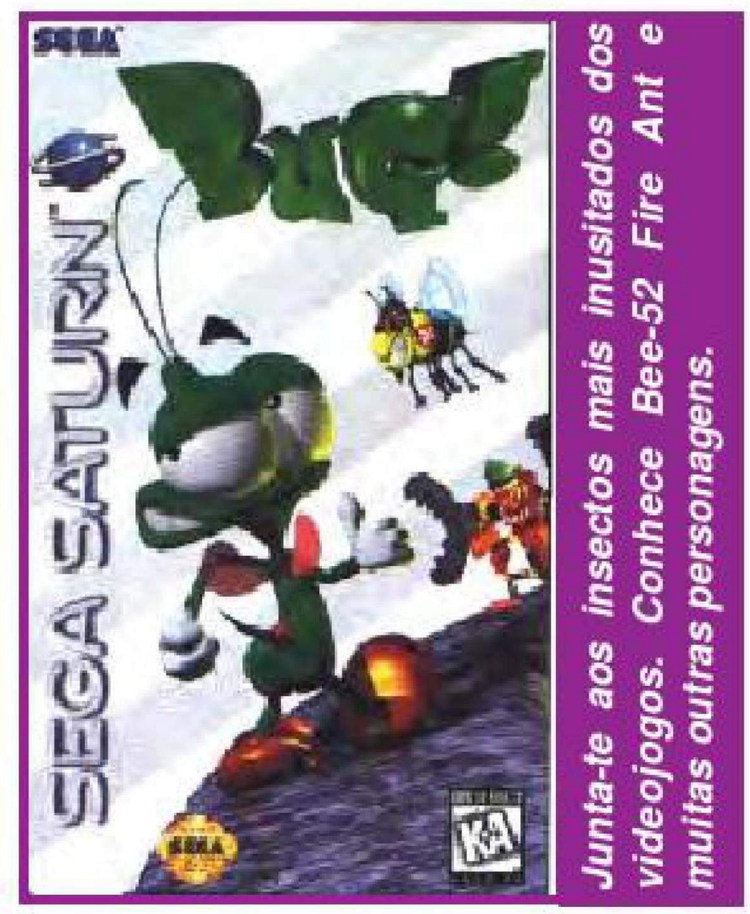
O espaço é o palco de batalha de **Ghen War,** ***um jogo de acção com sabor a "Guerra das Estrelas"... só para a Saturn!***



Uma aventura no maravilhoso mundo dos brinquedos. Ajuda o cavaleiro Pepperouchau a salvar a bela princesa



Black Fire ***é um simulador de "Capa e espada", ou seja, é um exercício de pontaria e perseguições aéreas.***



Junta-te aos insectos mais inusitados dos videojogos. Conhece Bee-52 Fire Ant e muitas outras personagens.

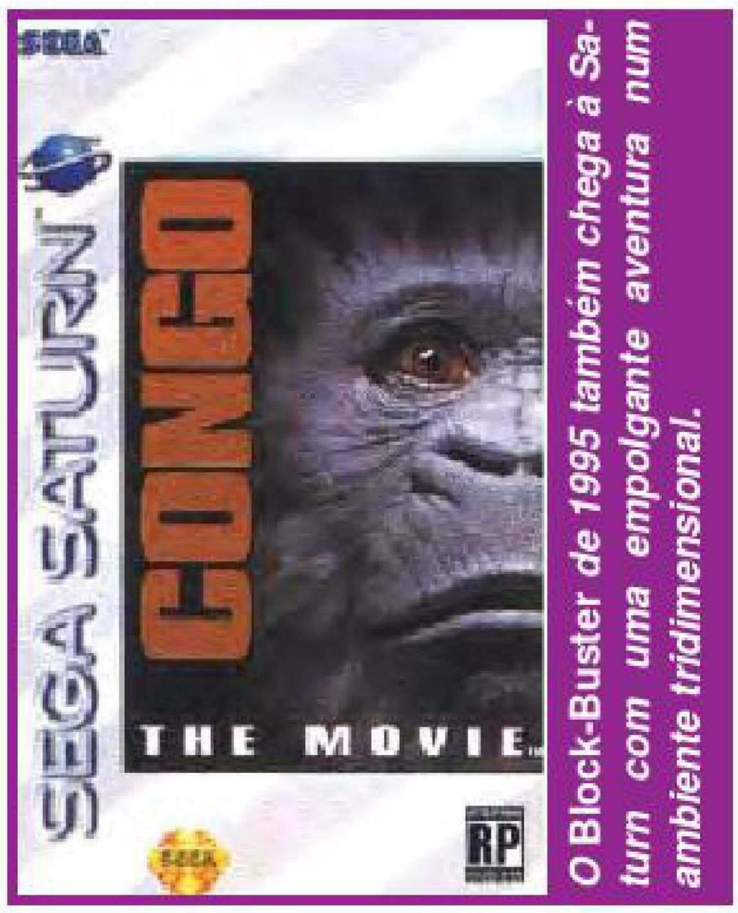
da Saturn e muitos mais estão também prometidos para o Natal.
No meio de todo este processo, quem parece estar a perder algum terreno é a Nintendo, já que os seus dois principais concorrentes — Sega e Sony — estão agora a afastar-se rapidamente em direcção às consolas de 32 bits e aguardam com curiosidade o momento de lançamento da tão esperada Ultra64.
De momento a Saturn conta com alguns jogos que são brilhantes adaptações das arcadas, como é o caso das corridas de automóveis em Daytona ou as sequên-

O desporto rei também está patente na Saturn através deste título; **Victory Goal.**

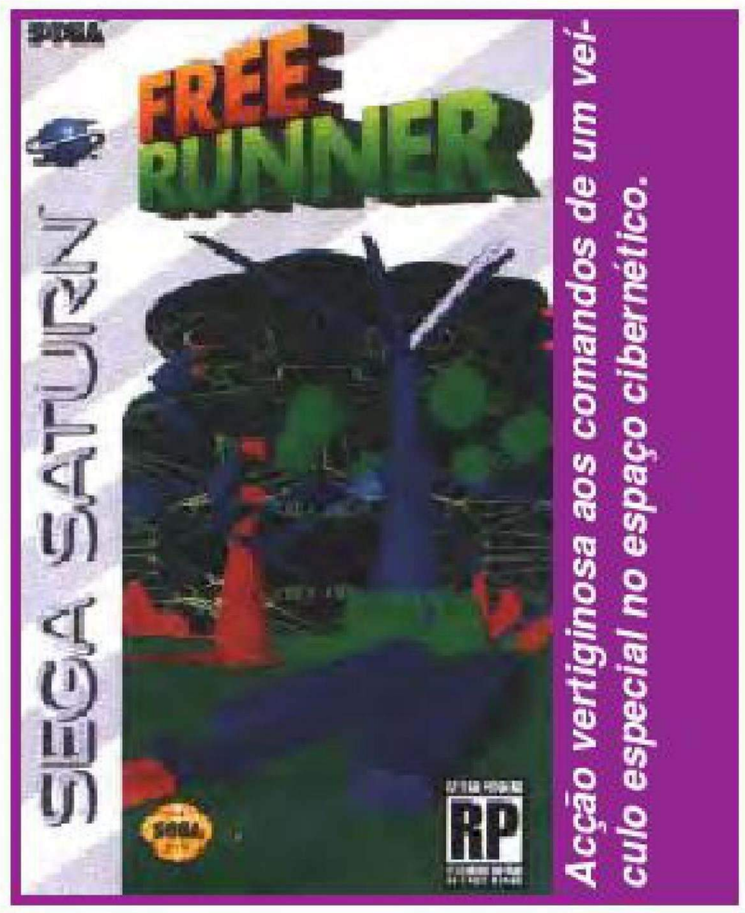
cias de luta no cenário a três dimensões de Virtua Fighter. No sector do futebol o Victory Goal oferece um espectáculo magnífico com um terreno tridimensional e sprites bastante pormenorizados, o

A animação arrebatadora e um acompanhamento acústico irrepreensível fazem de Panzer Dragoon um potencial líder de vendas.

Panzer Dragoon simula um voo a grande velocidade sobre cenários muito realistas, enquanto o e o Clockwork Knight transmite um novo conceito de jogos de acção em plataformas. Contudo, os jogos mais aguardados e apurados só vão



O Block-Buster de 1995 também chega à Saturn com uma empolgante aventura num ambiente tridimensional.



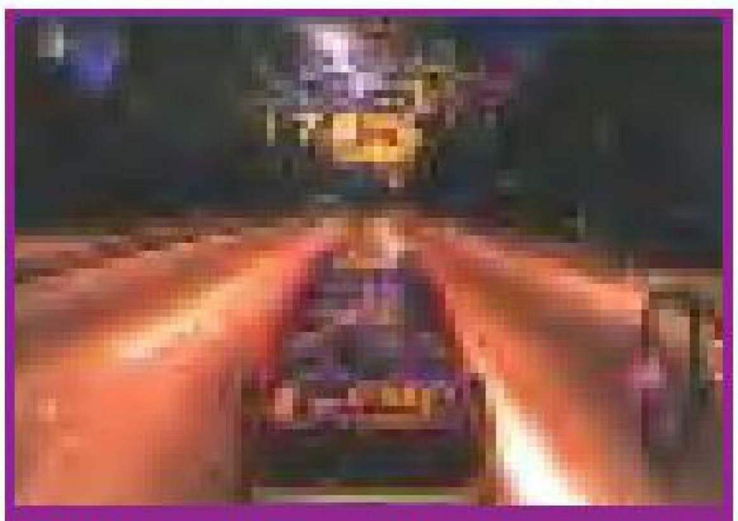
Acção vertiginosa aos comandos de um veículo especial no espaço cibernético.

chegar no Natal, entre os quais se encontra o Sega Rally em versão Saturn que promete estar ao nível das arcadas e proporcionar emoções fortes.

MEGA DRIVE 32X COM MENOS JOGOS

No meio do êxito entusiástico que rodeia todo o lançamento da Saturn vislumbra-se desde logo no horizonte algum desinteresse a médio prazo, por parte das editoras de jogos, em desenvolver produtos para a Mega Drive 32X. Isto não significa necessariamente que aquele sistema ficará condenado a desaparecer, mas as intensões das editoras em lançar jogos de 32 bits centram-se prioritariamente na Saturn, relegando para a Mega Drive de 32 bits apenas as versões dos títulos mais conhecidos.

Como é óbvio, no meio deste cenário quem acaba por não sofrer grandes consequências é a clássica consola Mega Drive que, por dispôr hoje de milhões de utilizadores em todo o mundo, vai continuar a ser uma das prioridades das editoras de jogos.



Daytona USA, um dos maiores sucessos da Sega em arcades, já rola na Saturn.

Game® informática

Loja 1 - C.C. Babilónia, Loja 70
2700 AMADORA
Tel. (01) 492 14 31
Loja 2 - Rua D. Pedro IV, 12
2745 QUELUZ
Tel. (01) 436 10 08/436 15 38

GAME GEAR + 4 JOGOS = 24.990$00

OFERTA de **Assinatura por 1 ANO** (no valor de 5.400$00) da **revista MEGA SCORE**

B. Simpsons vs Mutants	4.990$00	Man Overboard	8.590$00
Batman Forever	9.990$00	Primal Rage	8.990$00
Batman Returns	9.990$00	Tarzan	8.490$00
Daffy Duck in Hollywood	8.670$00	Tazmania 2	5.990$00
Desert Strike	9.890$00	The Incredible Hulk	7.900$00
Dr. Robotnick's	8.990$00	True Lies	5.990$00
Dynamite Heady	5.990$00	Wizard Pinball	5.990$00
G. P. Rider	7.960$00	WWF Raw	8.990$00

MEGA DRIVE **+ 3 JOGOS + 1 PAD = 26.990$00**
+ 6 JOGOS + 1 PAD = 31.990$00

Animaniacs	8.990$00	Ms. Pacman	7.990$00
Batman Forever	13.990$00	Pitfall	12.590$00
Clayfighter	8.890$00	Primal Rage	13.990$00
Comix Zone	12.990$00	Rocket Knight Adventure	9.950$00
Demolition Man	12.990$00	Shaq Fu	14.900$00
Dragon	10.990$00	Shining Force 2	13.600$00
Earthworm Jim	15.820$00	Spirou	11.990$00
Eternal Champions	8.990$00	Sylvester & Tweety	11.990$00
Fever Pitch Soccer	13.990$00	The Incredible Hulk	7.990$00
Lemmings 2	14.420$00	The Story of Thor	14.990$00
Man Overboard	11.990$00	True Lies	12.990$00
		WWF Raw	13.600$00
		X-Men 2	12.990$00

SEGA SATURN

Com Virtua Fighter + Control Pad
99.995$00

Oferta do 2º Control Pad

Bug	12.990$00
Clock Work Night	12.990$00
Daytona	14.990$00
Digital Pinball	10.990$00
Mortal Kombat 2	9.9900$00
Myst	12.990$00
NBA Jam	9.990$00
Panzer Dragon	12.990$00
Street Fighter (The Movie)	9.990$00
Victory Goal	12.990$00
Virtual Hydlide	12.990$00

MEGA-CD

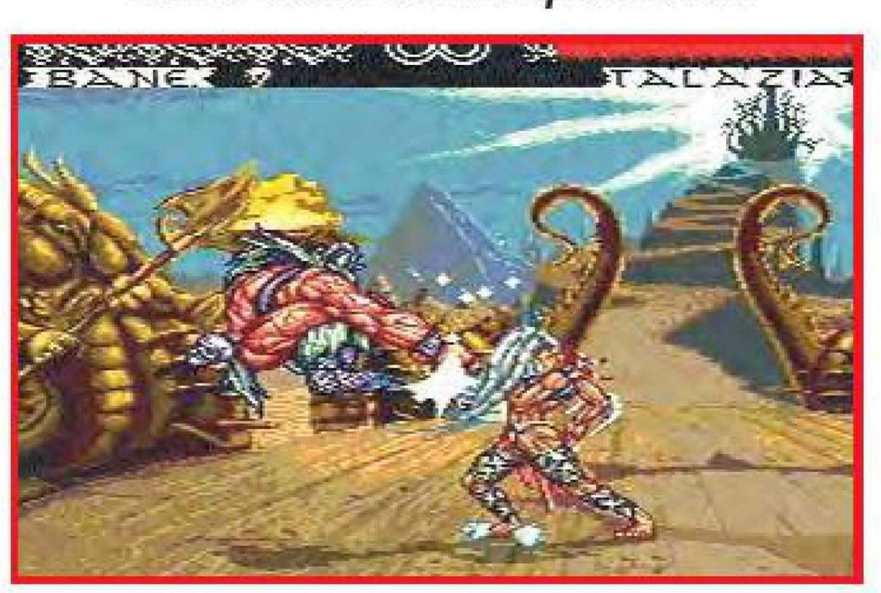
Classic Arcade (5 Jogos)	9.990$00
Sonic CD	11.490$00
Hook	10.500$00
TomCat Alley	12.990$00
Cobra Command + Sol Feace	9.990$00
Dragons Lair	9.990$00
Pitfall	9.990$00
Eye of the Beholder	10.590$00
Eternal Champion 3D	12.990$00
Samurai Shodown	9.990$00
Syndicate	10.990$00
Theme Park	10.990$00

Pedidos para: Rua D. Pedro IV, 12
2745 QUELUZ
Pagamento: Cheque ou Vale Postal, à ordem de GAME-INFORMÁTICA
Portes à Cobrança

WEAPONLORD

RE-INVENTA O *BEAT-EM-UP*

Sob um magestuoso eclipse Lunar conhecido como Guerreiro da Lua nasceram sete almas lutadoras. 25 anos no destino levou-os a um grande torneio, um encontro dos maiores lutadores do mundo. Só um verdadeiro guerreiro pode ser vitorioso contra o poderoso DemonLord. O vencedor irá receber o título de *WeaponLord.*



Criado por dois dos desenhadores da equipa do *Street Fighter II* e vindo do lendário estável Namco, *WeaponLord* não podia ter melhor derivação. Desenhado especificamente para a Mega Drive e Super Nintendo, *WeaponLord* já está a ser aclamado como um dos maiores *beat-em-ups* de sempre.

WeaponLord combina um complexo sistema de armas, uma grande variedade de movimentos especiais e *combos*, com o mais cuidadoso "sistema de sucesso" jamais a aparecer, e alguns dos maiores sprites graciosamente desenhados no pequeno ecrã. A combinação de todos estes elementos criam uma profundidade de jogo que excede qualquer outro *beat-em-up*, tanto doméstico como de arcade.

WeaponLord é jogado num mundo alternativo escuro e bárbaro.

Esta terra é regida por Zarak, o DemonLord, um malvado déspota que usa repulsivas máscaras de aranhas vivas. Seguindo uma antiga profecia Zarak desafiou todos aqueles nascidos sob a "lua guerreira" a levarem-no num campeonato muito grande. Os adversários do outro lado da terra vieram todos, incluindo a War Quenn, Jen-Tai, Bane, The Lone Wolf e o bárbaro Korr. Sete personagens no total estão disponíveis e cada um tem características, armas e movimentos únicos.

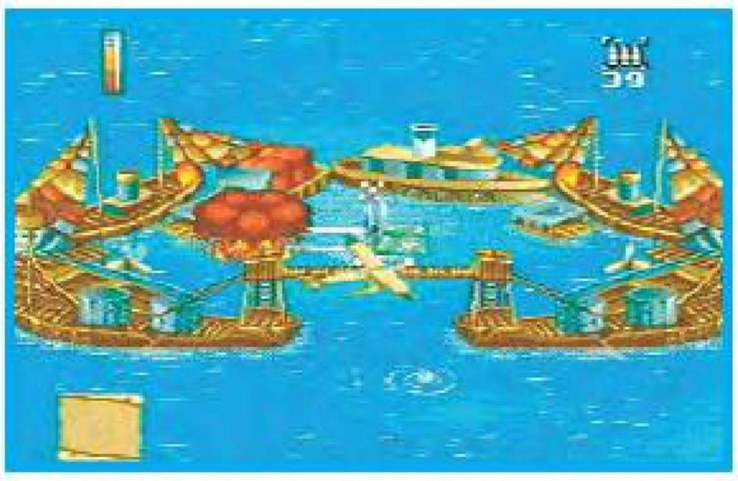
WeaponLord foi criado pelos melhores especialistas em jogos de luta, fãs de *beat-em-up*.

Basearam-se nos melhores aspectos de anteriores jogos de luta clássica e golpes adicionais, movimentos especiais, personagens brilhantes e intensa acção *arma-a-arma*.

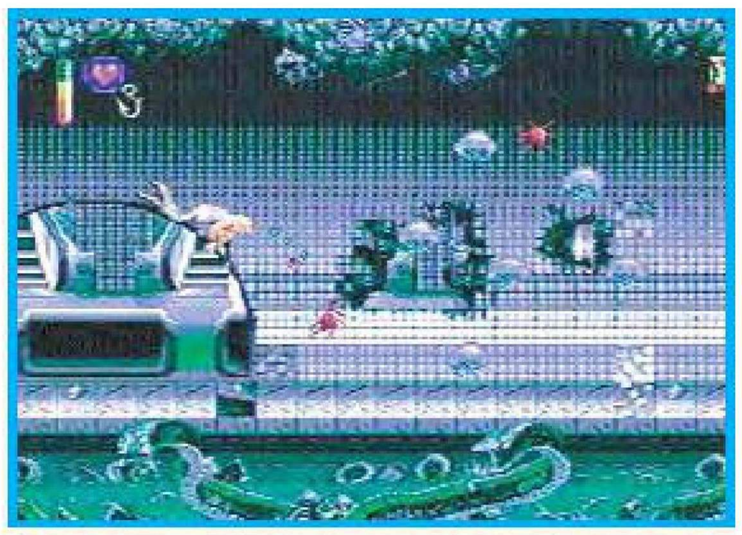
Em breve disponível para a Mega Drive e Super Nintendo, *WeaponLord* é a última palavra em jogos de luta.

Waterworld

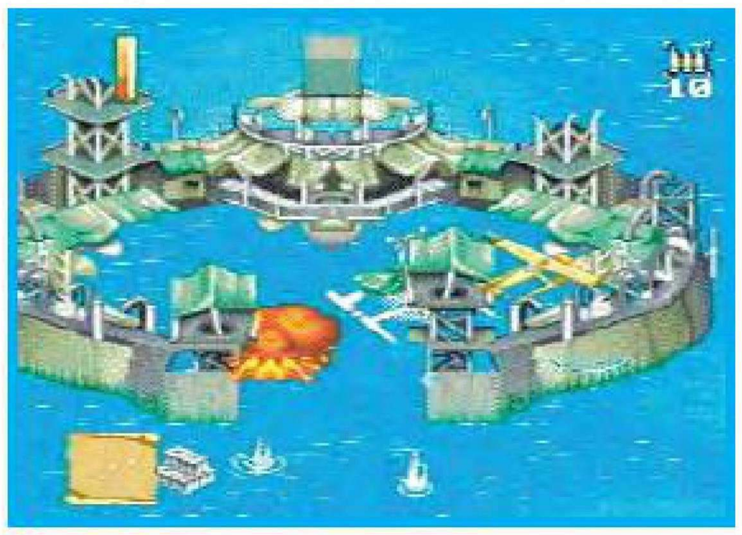
O excelente épico de ficção científica, *Waterworld*™, causou algum tumulto na bilheteira quando este foi libertado mais cedo este ano e a Ocean Software de Manchester está prestes a publicar versões de jogo do filme.



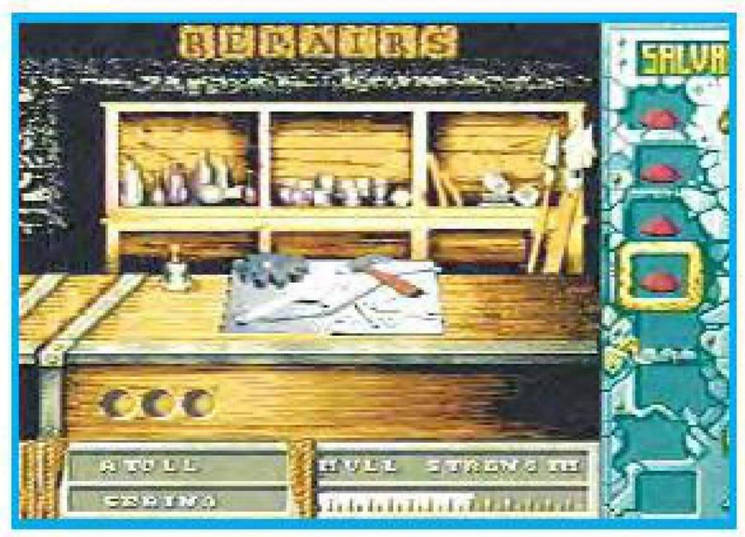
Lançado no futuro distante da Terra, *Waterworld*™ figura Kevin Costner como o "Marinheiro" e entrega efeitos especiais extravagantes, alguns dos mais ambiciosos cenários jamais criados e uma linha de história cheia de acção contínua e aventura. Devido ao aquecimento do planeta as camadas de gelo da Terra derreteram-se e todo o planeta está submerso. Os recursos são escassos e a população tem dificuldade em viver em vastos recifes circulares flutuantes, sonhando que um dia talvez venham a encontrar terra seca.



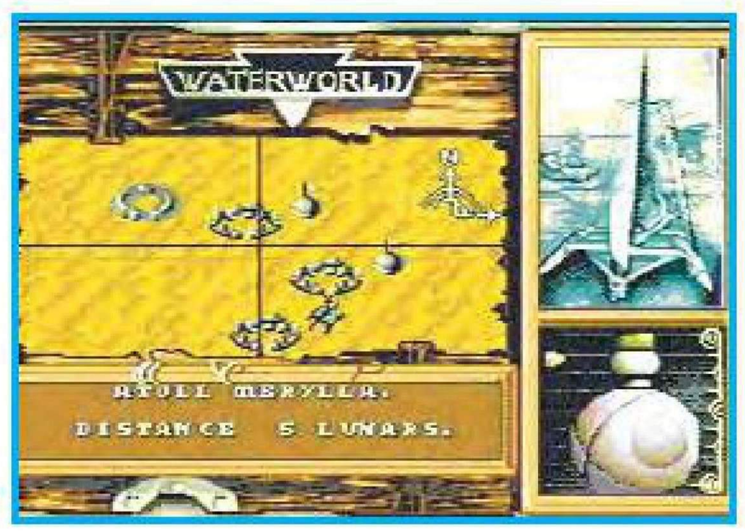
A chave do segredo para encontrar um pedaço de terra habitável encontra-se numa criança do recife chamada Enola. Mas ela está sob ameaça de um tirano malvado chamado de Deacon, desempenhado pelo actor Dennis Hopper. Cabe ao Marinheiro ajudá-la a cumprir o seu verdadeiro destino e trazer esperança a *Waterworld*™.

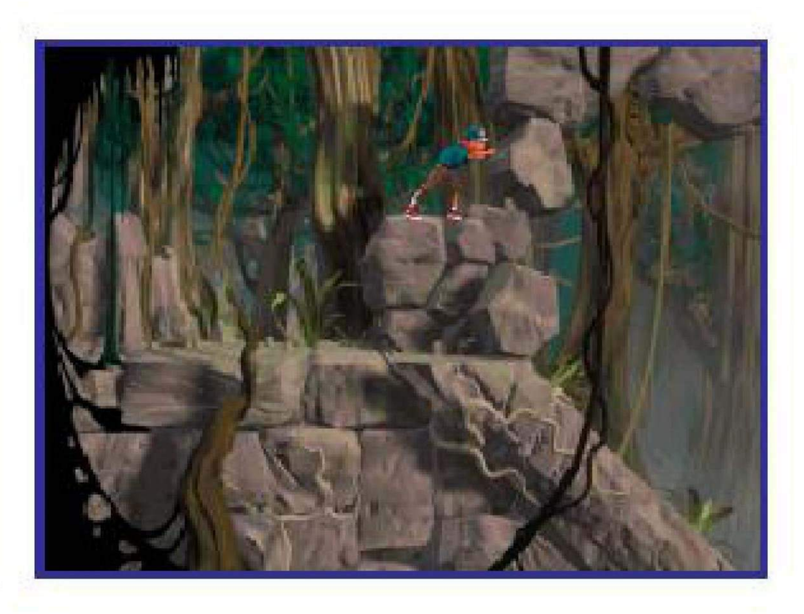


Tal como o Marinheiro, o jogador tem de encontrar Enola e derrotar o Deacon e os seus marujos, os fumadores. Sozinho e desarmado, o Marinheiro tem de velejar na sua embarcação por oceanos abertos protegendo o povo dos recifes, reunindo valiosos recursos e incumbindo os fumadores de árduas batalhas pela sobrevivência. A acção do jogo levará o jogador através de três contrastantes ambientes de jogo incluindo um emocionante jogo de combate de 3D-isométricas, exploração submarina e combate mano-a-mano nos recifes.



Waterworld™, o jogo de vídeo, está a ser desenvolvido para os sistemas de Entretenimento Super Nintendo e Game Boy e para a Mega Drive pela Data Designer Limited. As versões Super Nintendo e Virtual Boy seguirão no ano novo.





"Estamos a fazer algo que gostaríamos de ver e jogar nos nossos computadores. Também, estamos a fundir, na verdadeira acepção da palavra, os videojogos com as técnicas cinematográficas. Buscámos inspiração nos vertiginosos filmes de acção, no inconfundível estilo americano (*Indiana Jones, Regresso ao Futuro, Guerra das Estrelas) e *não queremos que o nosso jogo tenha imagens semelhantes às animações geradas pelos supercomputadores.
Pretendemos algo mais natural, com cenários próximos de quadros, com as mesmas cores vivas e o mesmo realismo.
Em relação às personagens, optámos por uma abordagem próxima dos desenhos animados."

Eric Chahi, co-fundador da Amazing Studio

O GÉNESIS

Há, aproximadamente, três anos o trabalho desenvolvido pela Amazing Studio, tem-se mantido debaixo de um manto de mistério. O que começou como um desafio, acabou por cair nas boas graças da *Virgin Interactive Entertainment*. O segredo está prestes a ser revelado. O uso do termo "filme interactivo" aplicado indiscriminadamente a qualquer videojogo, denegriu o seu verdadeiro sentido, acabando por se tornar num palavrão, utilizado apenas para adjectivar jogos de fraca qualidade, onde o utilizador se limita a observar o rumo dos acontecimentos. Acontece que *Heart of Darkness* não é um filme interactivo - é acção interactiva e está a ser finalizado pelos melhores profissionais da indústria do entretenimento, videojogos, animadores, técnicos de som e imagem.

CRIATIVIDADE E TECNICA

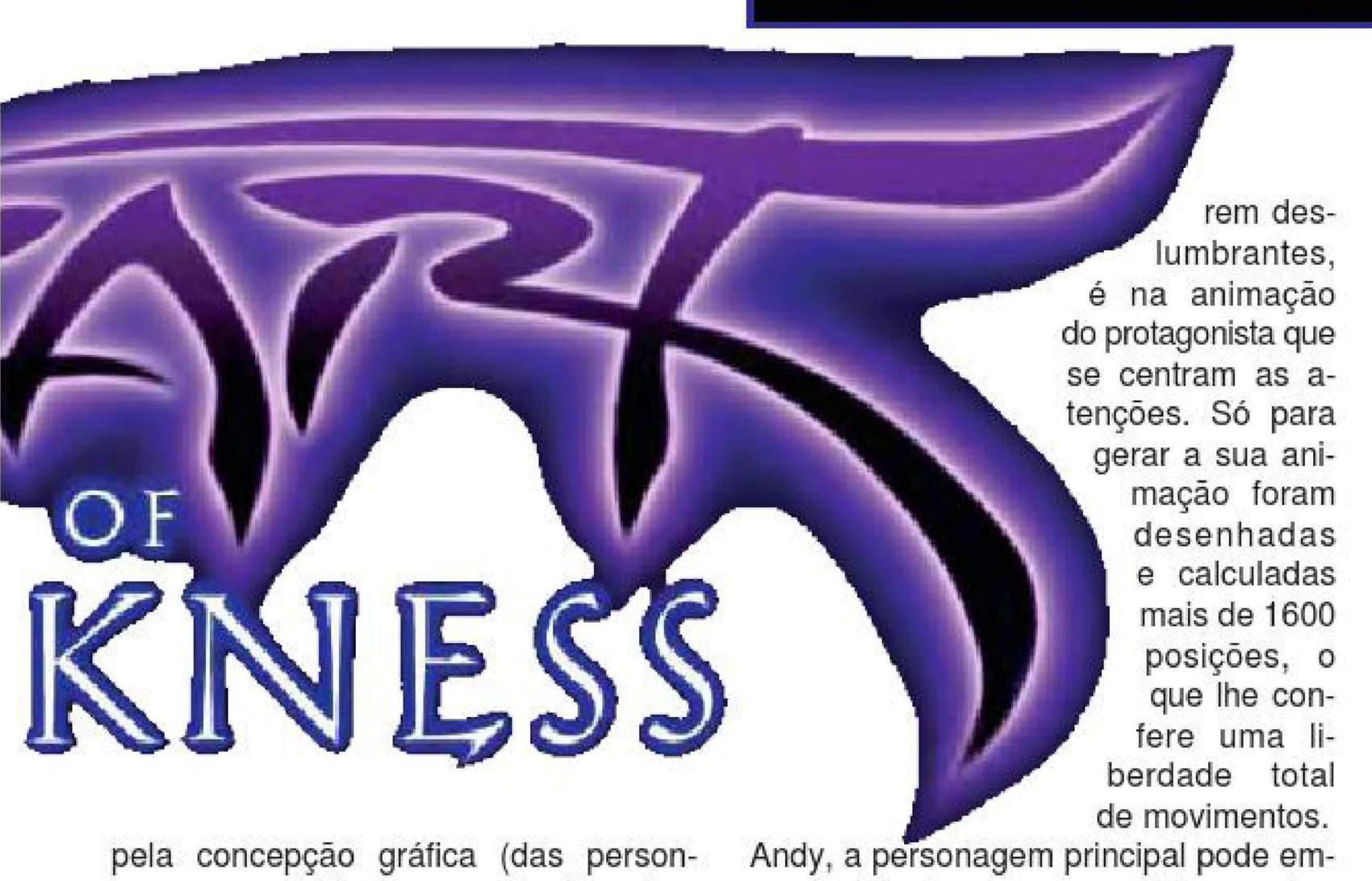
Heart of Darkness é também, segundo os seus autores, um ponto de viragem para os videojogos franceses. Reconhecidos há muito, pela criatividade e técnica, em termos comerciais sempre tiveram muita dificuldade em impor os seus produtos para além fronteiras. Gerou-se inclusive um preconceito entre os consumidores americanos e japoneses contra os jogos franceses, acusando-os de pouco convencionais.

Alguns programadores defendem que não existe nada igual como os jogos franceses, há sim é uma perspectiva diferente em relação aos jogos de vídeo. Em França dá-se muita importância ao trabalho de autor, aos nomes e caras que estão por detrás de um jogo.
Já no Reino Unido, e lembramos que este país representa, só por si, mais de 60% do mercado Europeu, a maioria dos consumidores tem uma abordagem diferente. Não dá muita relevância à concepção e aos autores do jogo. É aqui que entra Jon Norledge, um produtor ao serviço da *Virgin Interactive*. Atendendo às difi-

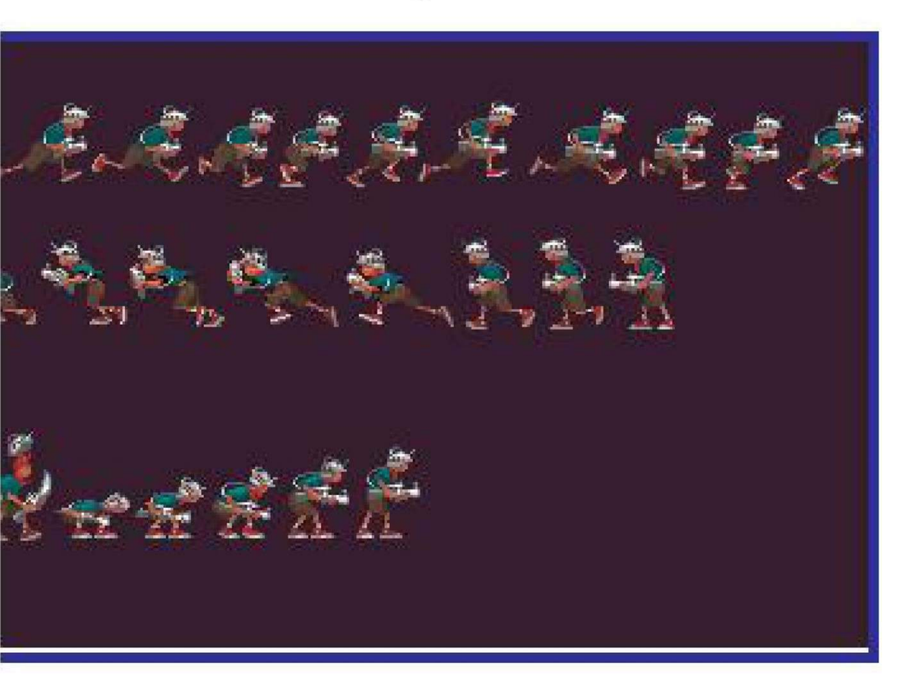
culdades de penetração nos mercados estrangeiros, só uma editora com o perfil internacional da Virgin, um Cavalo de Tróia para a Amazing Studio, poderá divulgar *Heart of Darkness* em todos os países, nomeadamente o Japão e Estados Unidos da América.

MEDO DO ESCURO

Inspirado nas mais profundas e assustadoras fantasias, associadas à inocência das crianças, a aventura *Heart of Darkness,* tem início quando um rapaz vê o seu amigo canino desaparecer na escuridão; a partir daqui o petiz terá de enfrentar o seu receio do escuro, e as suas misteriosas criaturas. Christian Robert e Fabrice Visserot, responsáveis



pela concepção gráfica (das personagens e cenários) e sequências cinematográficas, respectivamente, imaginaram *Heart of Darkness* com a acção característica de um jogo japonês, servida pela animação e humor de um desenho animado. Apesar de os cenários serem deslumbrantes, é na animação do protagonista que se centram as atenções. Só para gerar a sua animação foram desenhadas e calculadas mais de 1600 posições, o que lhe confere uma liberdade total de movimentos. Andy, a personagem principal pode empurrar objectos, correr, caminhar, nadar, saltar, disparar, escalar, etc.



As sombras, os reflexos da água e todo o género de distorções visuais são calculados em tempo real. A pompa e circunstância que envolve a produção, também se aplica ao acompanhamento sonoro. A Amazing Studio recrutou técnicos creditados na 7.ª Arte, vulgo cinema, na sua maioria colaboradores assíduos do realizador Luc Besson *(Nikita, O Grande Azul, Subterrâneo).*

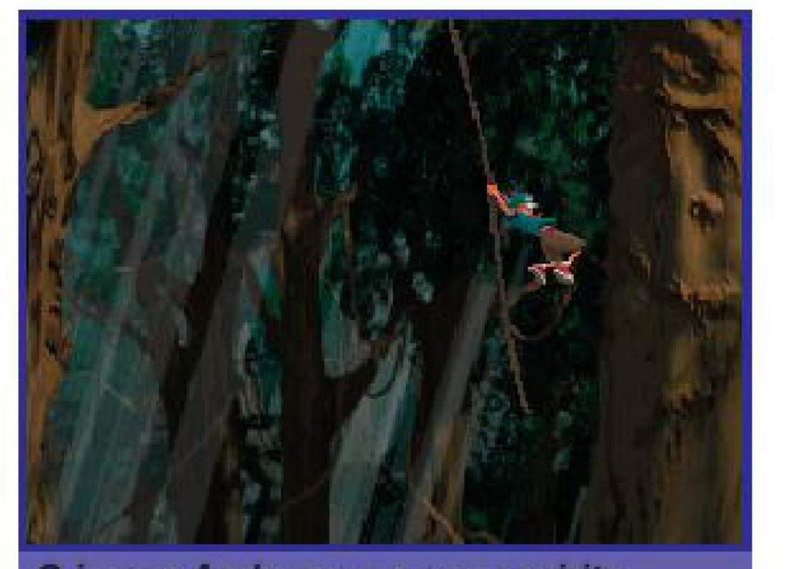
EM BUSCA DA PERFEIÇÃO

A equipa de programação adoptou o programa 3D Studio, no entanto, numa fase inicial da concepção do jogo, pensaram utilizar estações gráficas e o *software* da Silicon Graphics, os Rols Royce das animações em computador. Realizaram várias experiências nesse sentido, mas o preço demasiado elevado, em relação à qualidade obtida, aproximou-os do 3D Studio, um programa amplamente difundido e elogiado pelas suas capacidades. Capacidades essas que dependem, única e exclusivamente do talento e da criatividade do utilizador.

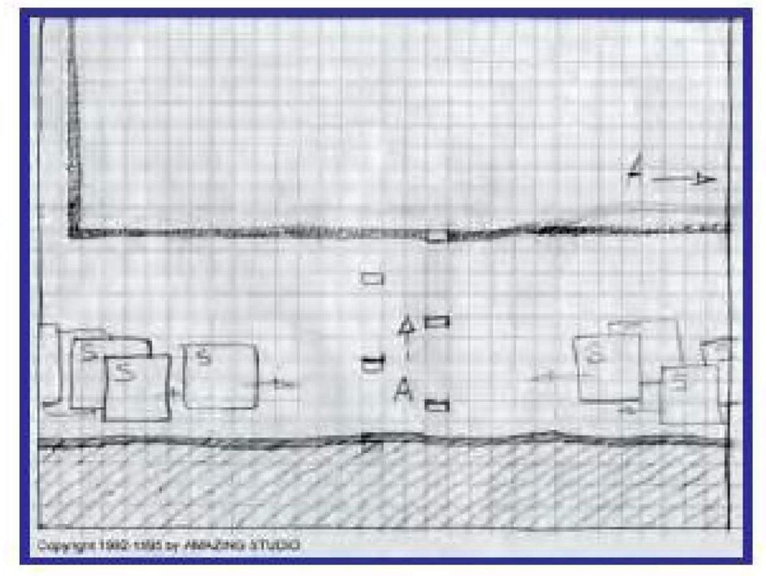
A maioria dos animadores da Amazing Studios, desconhecia o processo de animação do 3D Studio, o que constituiu um entrave nos primeiros meses.

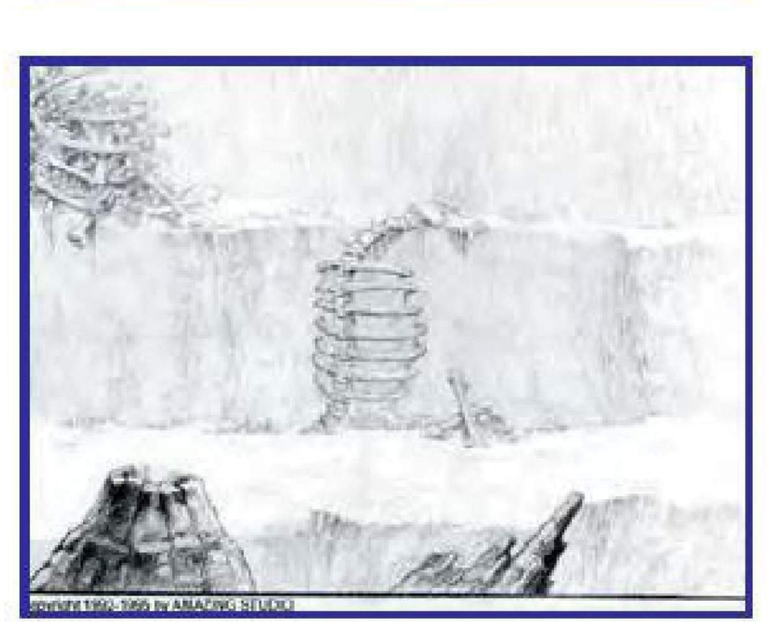
Só depois de dominarem completamente este programa, é que puderam trabalhar a "sério", sempre visando uma atmosfera realista, que não denunciasse o ambiente de alta tecnologia.

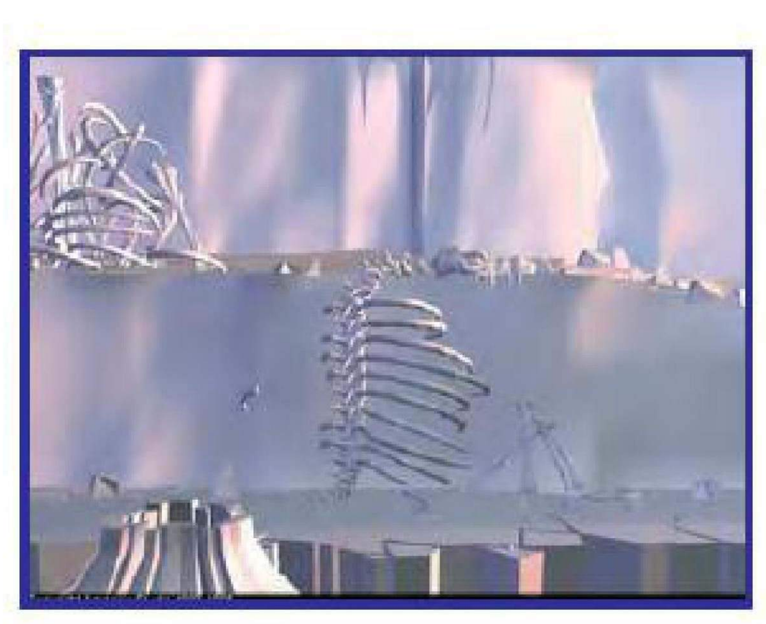
Sempre que alguma equipa terminava uma cena, todos os elementos da Amazing Studio ligados ao projecto, reuniam-se em frente do monitor para ver o resultado. Esta excitação durava apenas alguns minutos, ou mesmo segundos, consoante a duração do trecho animado. Os 27 minutos de animação do



O jovem Andy, com o seu espirito aventureiro, salta de liana em liana, numa cena digna de Tarzan.







jogo, representam muitos meses de trabalho intensivo.

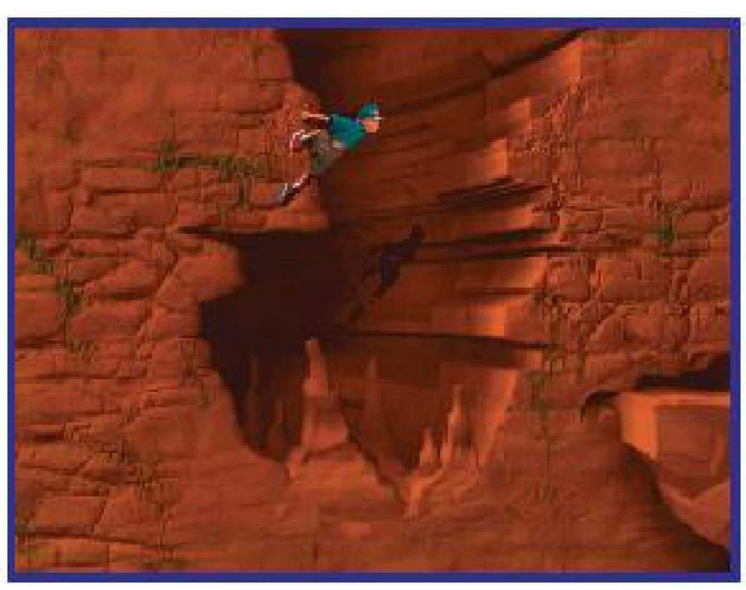
O CORAÇÃO DESCOBRE-SE EM OUTUBRO

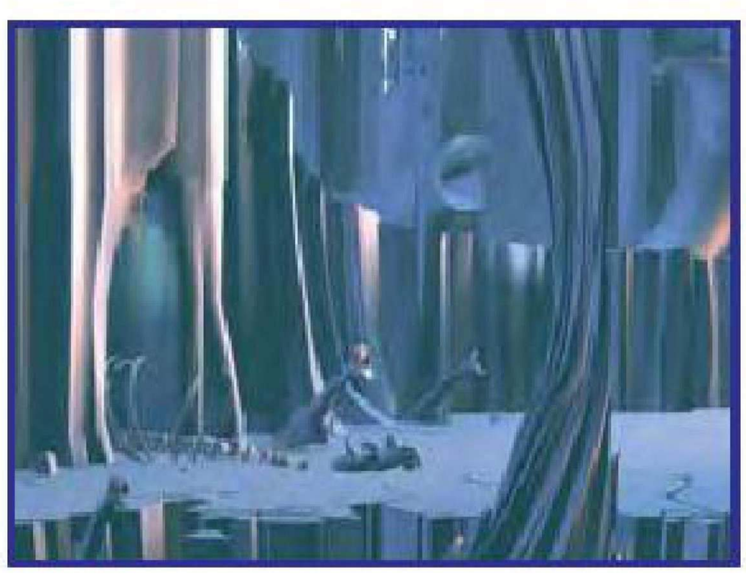
Heart of Darkness começou a ganhar vida num 486 DX2 a 66 MHz, o suficiente para satisfazer as necessidades básicas dos programadores.

Quando o jogo ganhou volume, tiveram de partir para um Pentium, a 90 MHz com 64 Mb RAM, praticamente o topo de gama dos computadores domésticos (em qualidade e preço). Ainda assim, a equipa técnica queixa-se de que não é o ideal para trabalhar a 100 por cento. O orçamento deste jogo, que já se encontra na categoria das superproduções, ultrapassou todas as previsões apontadas pela pequena sociedade francesa, ao atingir a quantia astronómica de duzentos e quarenta mil contos.

O utilizador poderá disfrutar este jogo somente a partir do final de Outubro, data prevista e avançada pela Virgin Interactive, mas a julgar pela última exibição de *Heart of Darkness*, na ECTS Autumn '95, suspeitamos que a Amazing Studios terá alguma dificuldade em cumprir os prazos estipulados.

Este jogo correrá num compatível PC 486 DX a 33 MHZ com 4 Mb RAM e CD-ROM de dupla velocidade, sendo compatível com Soundblaster e outras placas de som.





AMAZING STUDIO

EQUIPA PRINCIPAL
Eric Chahi (Future Wars, Another Wold)
Frédéric Robert (Flashback)
Christian Robert (Cruise for a Corpse)
FabriceVisserot (Flashback)
Daniel Morais (Operation Stealth, Another World)

ARTE E PROGRAMAÇÃO ADICIONAL
Patrick Daher (Zombi, Flashback)
Pascal de France
Francis Piérot
Jean Frechina
Jérome Combe
Stéphane Hamache

MÚSICA: *Bruce Broughton (Querida, aumentei os Miúdos; Tombstone)*
TÉCNICO DE SOM: *Patrice Grisolet (Leon, o Profissional; Nikita)*
SONOPLASTA: *Eric Mauer (O Urso, Frenético)*
CRÉDITOS ADICIONAIS: *Alain Levy (Cyrano de Bergerac, O Grande Azul)*
PRODUTOR EXECUTIVO (Virgin Interactive): *Jon Norledge*

Killer

Quando a Nintendo deu o grito do Ipiranga com o jogo *Mortal Kombat II*, quando acedeu incluir sangue num jogo, ao contrário do que a crença geral sugere, este gesto não foi uma manifestação de liberdade. O que aconteceu na realidade foi uma rendição à "ditadura" da maioria.

É o mercado dos videojogos quem dita as regras, não são os fabricantes de consolas, nem tão pouco os editores de jogos. Quem define as tendências são os consumidores, e quando estes clamam por jogos violentos, a Nintendo não teve outra alternativa senão baixar a sua postura conservadora e partir para o ataque com a artilharia pesada: a editora Rare, responsável pelo grande sucesso e revelação do ano passado - *Donkey Kong Country.*

Apesar dos recursos postos à disposição da Rare, e lembramos que esta editora é presentemente a menina dos olhos da Nintendo, não basta produzir um jogo de qualidade. Nos últimos meses, tem-se assistido a uma competição quase frenética nos jogos de luta. Cada editora reclama para si o zénite da inovação e técnica. A Atari utilizou bonecos e filmou-os através da técnica *stop-motion* para a realização de *Primal Rage,* a Sega prepara-se para lançar a terceira edição do *Virtua Fighter* e a Namco tem na forja uma sequela para o *Tekken.* Até a Ocean vai entrar na corrida com o *Weaponlord.* E a Nintendo? Que é feito da ufana experiência?

Caro leitor, se for possuidor de um sistema da Nintendo, pode ficar descansado. A resposta está no título *Killer Instinct.*

Os frequentadores assíduos de salões de jogos, provavelmente já sabem do que estamos a falar; acção, personagens extravagantes, animação hi-tech, golpes especiais, *combos,* vários modos de luta, movimentos fluidos, efeitos visuais e acústicos, etc., que todos nós já conhecemosos ingredientes.

A Nintendo em parceria com a Rare está a produzir versões para todas as suas consolas: Super NES, Game Boy e Ultra 64. Sobre esta última máquina, nem vale a pena especular sobre a qualidade da conversão porque só em meados de 1996 é que a Nintendo distribuirá esta consola. Para os formatos actuais, especificamente o Super Nintendo, a Rare recorreu à técnica da animação ACM (Advanced Computer Modeling) para reproduzir o mesmo visual que fez furor no jogo *Donkey Kong Country.* O naipe de personagens inclui onze lutadores: TJ Combo, Jago, Glacius e Spinal, entre outros. Cada personagem tem uma pequena história de fundo sobre a sua origem e porque decidiu participar no torneio de morte, *Killer Instinct.* À semelhança de *Donkey Kong Country, Killer Instinct* também será comercializado num cartucho de 32 megas (sofre, carteira!) com uma vantagem sobre o primeiro; as primeiras unidades postas à disposição do público, receberão, sem custos adicionais, um CD com todas as músicas do jogo.

Uma versão mais modesta mas não menos interessante é a do Game Boy. Mesmo sem os gráficos arrebatadores e a animação fluida, no que toca à jogabilidade e diversão, o portátil da Nintendo tem-se portado muito bem nestas conversões. Os utilizadores terão de esperar até meados de Novembro, quando a Rare ultimar a versão definitiva, feita especificamente para este sistema.

A campanha orçamentada em mais de 20 milhões de dólares (nos Estados Unidos) está a ser aplicada em *spots* -televisão e rádio - e em toda a espécie de bugigangas: *T-Shirts,* ta-

Instinct

tuagens temporárias, bonés, *posters,* cromos, pulseiras, etc. Perdão! não são bugigangas, os profissionais chamam-lhe *merchandising*. A Nintendo pretende, com todo este alarido ultrapassar o *Mortal Kombat* e, ao mesmo tempo demonstrar que as máquinas de 16 bits ainda estão "vivas". A aposta é forte! Na exposição E3 realizada em Los Angeles, a Nintendo distribuiu uma cassete vídeo com um anúncio bastante agressivo, o suficiente para merecer a bolinha no canto superior direito do ecrã, a alertar as pessoas mais sensíveis.

Apesar do nosso cepticismo, lembramos que ainda não testámos nenhuma das versões definitivas. De qualquer forma, gostámos do que vimos na cassete de apresentação, no tocante à animação e aos gráficos.

Ainda que o título nos recorde um filme que conhecemos muito bem, a "nossa" amiga Sharon Stone não tem rigorosamente nada a ver com esta história. *Killer Instinct* é um jogo monstruoso, duro, um jogo de luta na linha de *Mortal Kombat*. *Killer Instinct* podia mesmo chamar-se *Mortal Kombat,* pois notam-se algumas semelhanças com os "mortais" anteriores. Mas isso é natural, pois a Midway está envolvida, e isso nota-se. A começar pela tonalidade verde-mar e pela violência do jogo. Quando se executam golpes fortes, jactos de sangue saltam a torto e a direito. Uma produção idêntica à de *Mortal Kombat.* Coincidência? Não, somente não se altera uma fórmula que resulta bem.

Poderoso, eis o conceito chave deste *Killer Instinct.* A originalidade desta produção, para além dos grafismos perfeitos, reside nos *zooms* e nas rotações. Com efeito, antes de cada combate, um visionamento da cena permite ao jogador

conhecer melhor o ambiente circundante, a paisagem, ou seja, a zona de combate. Mais uma vez, tal como em *Mortal Kombat,* no final de cada combate, o vencedor pode "acabar" com o seu adversário com uma série de *fatalities* completamente alucinantes. Note-se que se as informações e as imagens que vimos se mantiverem iguais e sem serem censuradas até ao fim da realização (e mesmo depois, até à concessão da licença), a imagem algo "moralista" da Nintendo arrisca-se fortemente a sair atenuada. E ainda bem! Os golpes

especiais são muito numerosos nesta produção, não menos de uma dezena por personagem! Já estamos a pensar no número de páginas com "dicas" que vamos publicar quando o jogo for lançado para a consola Ultra 64!

Em *Killer Instinct* estão disponíveis 11 lutadores -os mesmos da versão *arcade* - com as mais variadas origens, formas e determinações, eis um resumo:

Fulgore - Um soldado cibernético desenvolvido pela Ultratech que participa no torneio como teste às suas capacidades de combate e poder passar a ser produzido em série.

Glacius - Um ser alienígena que se despenhou na terra e foi capturado pela Ultratech. Ele é forçado a lutar pela sua vida no torneio.

Sabrewulf - Vítima de uma rara doença, este "lobisomem" passou quase toda a vida como recluso. Agora entra no torneio por causa de uma promessa de cura, caso seja o vencedor.

Embora não possa ser escolhido directamente como lutador, não falta tambem nesta versão como último inimigo a defrontar, **Eyedol,** que terá de ser derrotado para que se consiga vencer o torneio.

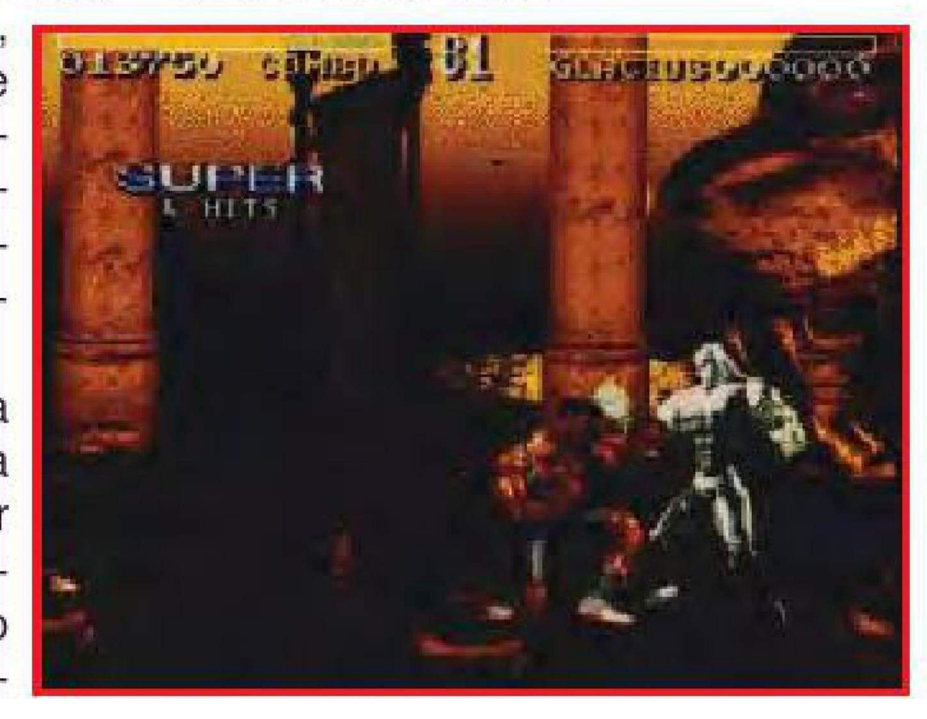
Como seria de esperar, cada lutador dispõe dos seus golpes e movimentação característicos. Os movimentos são suaves e sem ressaltos mas extremamente rápidos. Neste jogo dá-se muita importância ao encadeamento de golpes, e é muito frequente acontecer que se fique fora de combate sem quase se poder reagir. No entanto, conseguem-se distinguir os diferentes movimentos usados pelo lutador controlado pela consola (muito raramente o jogador iniciado consegue aplicar estas combinações) sobre o nosso pobre lutador.

Os combates decorrem em cenários melhores do que os da versão arcade; neles dá-se especial atenção ao pormenor dos efeitos luminosos às variações da luz e da sombra, ao efeito de paralaxe na movimentação dos lutadores, ao movimento dos focos de luz à semelhança do que acontecia nas grutas do *Donkey Kong Country* e de pássaros, nuvens e outros objectos que enriquecem os vários cenários. Todas estas características dão aos cenários uma extraordinária sensação de profundidade e realismo.

Em relação ao som, a Rare e a Nintendo têm motivos de sobra para oferecer um CD (Killer Cuts) nos primeiros dois milhões de jogos vendidos. São 15 faixas sonoras espectaculares. Neste jogo e ao contrário do que acontece no *Mortal Kombat 2* o "sangue" é usado q.b.; não se cai no exagero de, ao mínimo golpe, sair um jorro enorme de sangue.

Os *Danger Moves* e *Ultra Combos* (golpes especiais que podem ser aplicados no final dos combates pelo vencedor ao vencido) usando como referência mais uma vez o *Mortal Kombat 2,* poderiam ter um pouco mais de espectacularidade.

Killer Instinct é um exemplo perfeito do quanto ainda se pode obter de uma máquina de 16 *bit* quando são plenamente exploradas as suas reais capacidades.



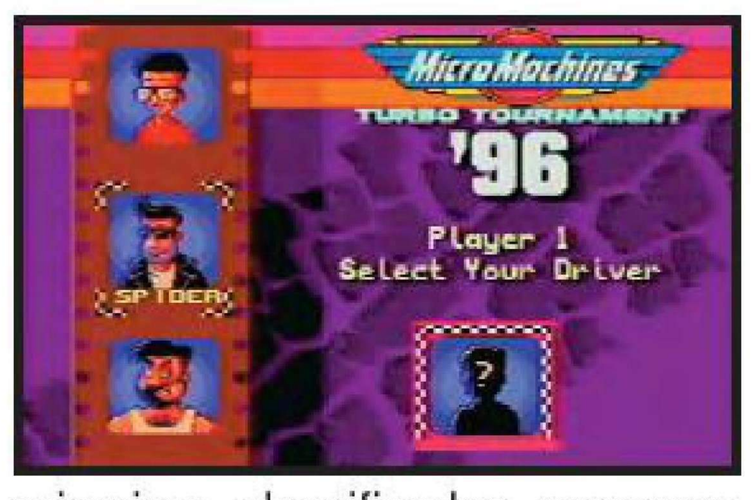
MICRO MACHINES 96

Depois de concluida a adaptação de *Micromachines 2* para os computadores pessoais, que apresentava algumas novidades relativamente à versão da Mega Drive, a Codemasters decidiu lançar um novo episódio das micro-máquinas para a consola da Sega.

Na verdade, as novidades de *Micromachines 96* não se contam com os dedos das duas mãos, destacando-

se a presença de novas provas e máquinas e o importante criador de circuitos, que oferece uma longevidade ainda maior a este título

excepcional. Ainda no capitulo das novidades, assinalam-se o aparecimento de algumas caras novas, entre os 16 concorrentes candidatos ao título. As competições oferecidas pela Codemasters continuam a ser as mesmas, desde o tradicional método de corrida onde só os dois

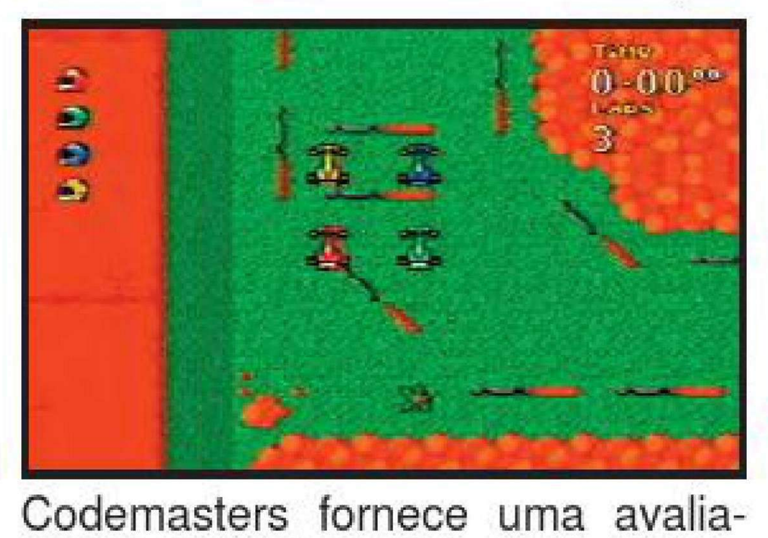


primeiros classificados permanecem em prova, passando pelo sistema Head-to-Head onde é possivel desafiar um adversário e escolher

um circuito especifico para este mano-a-mano, até à exigente Super League, dividida em três escalões de competitividade.
Quanto à acção propriamente dita,

verifica-se um aumento acentuado da dificuldade, imposto pela Codemasters, desenrolando-se logo as primeiras provas a um nível bastante exigente e selectivo, tornando o ritmo das corridas bastante elevado. O sistema J-Cart utilizado pela primeira vez em *Micromachines 2*, foi novamente aplicado, possibilitan-

do a participação em prova até um máximo de quatro jogadores em simultaneo. No final do jogo, consoante os resultados obtidos, a



Codemasters fornece uma avaliação das capacidades do jogador para a competição, ao mesmo tempo que grava estes resultados para

uma secção de dados estatísticos para consultar posteriormente.
Ficamos assim à espera das novas emoções fortes que *Micromachines 96* nos irá certamente oferecer.

FURY 3 vem aí

Quando a Mega Score garante que *Terminal Velocity* não vai reinar por muito tempo, sabe o que diz. O sucessor já está na fase final de acabamento, e é melhor do que o original, além de, como vai ser regra, ser um jogo concebido para correr em Windows 95.

É um dos trunfos da Microsoft para esta sua entrada em força num segmento onde ainda não passou dos "jogos de família", sem a violência que, como o título dá a entender, *Fury 3* contém. O jogo é um simulador de combate espacial tal como *Terminal Velocity*, passado num futuro distante, quando uma raça, os Bions, decide declarar a Terra sua e prepara uma invasão, que o jogador deve impedir dando-lhes uma luta sem tréguas, voando de planeta em planeta, destruindo objectivos determinados a partir de informações obtidas pelos serviços secretos da Aliança Terrestre.

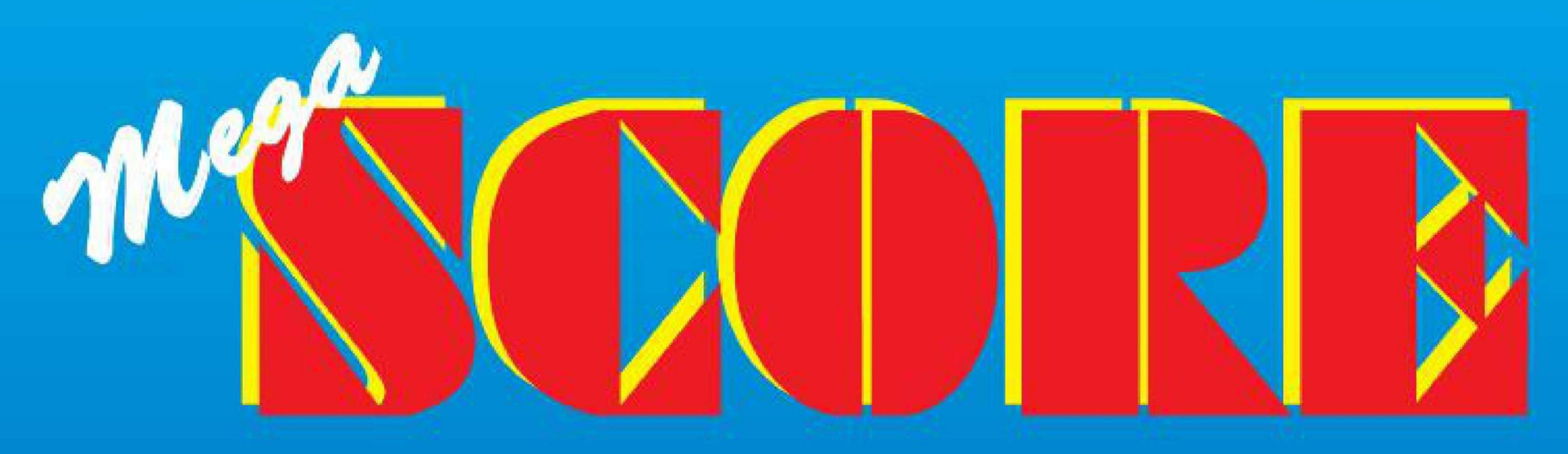
O esquema de jogo é totalmente decalcado de *Terminal Velocity*, o que poderia significar uma cópia se não fosse, afinal, a própria 3D Realms (ou Terminal Reality Incorporated) a conceber este produto que a Microsoft pretende editar. Afinal, é a mesma máquina de jogo aplicada ao ambiente do Windows 95, e capaz de correr numa janela pequenina (enquanto escrevi estas linhas fui saltando entre texto e jogo, como a imagem junto prova), algo que *Terminal Velocity* não aceita de bom grado.

Fury 3 é, de facto, um *Terminal Velocity* em toda a sua estrutura, até ao nível dos menus de controle do jogo em termos gráficos, sonoros. Mas agora o acesso é feito directamente a partir do jogo, sem ser necessário voltar ao menu principal. Pode parar-se o jogo em qualquer ponto, abrir a janela, definir aquilo que se pretende e... toca a andar.

Então só por isso já é melhor do que *Terminal Velocity*?, pressinto que alguns murmuram já... Não, porque a 3D Realms não se limitou a transferir *TV* para o Windows 95, agarrou no que havia feito e deu-lhe nova forma. Apesar de o jogo ser idêntico na estrutura, há novas naves, armas, inimigos a abater e mundos para explorar. E é mesmo possível olhar em redor a partir do cockpit, que agora surge, opcionalmente, no ecrã. E a versão beta experimentada corre, em Windows, tão bem ou melhor do que o origjnal TV para DOS.

Com a promessa de o produto final ser ainda mais rápido - vi uma nova beta em vídeo, com gráficos mais aprimorados e velocidade... terminal , a Microsoft parece ter em mãos um dos jogos mais "quentes" do Inverno.

VANTAGENS DE ASSINAR A



REVISTA PORTUGUESA DE VIDEOJOGOS

12 NÚMEROS POR APENAS 4.500$00

OFERTA DE UM JOGO POR ASSINATURA

Garanta a continuidade da colecção sem perder um número

• • • • •

Receba-a comodamente em casa

• • • • •

Habilite-se a ganhar bons prémios (Consolas Sega Saturn, jogos para todos os sistemas, T-shirt's, etc.)

Se o desejar escreva-nos um comentário sobre a revista **MEGA SCORE**.
A sua opinião ajudar-nos-á a torná-la melhor.

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

SIM! Quero assinar a revista MEGA SCORE pelo período de um ano, recebendo 12 números, beneficiando das vantagens indicadas.
Por favor enviem o jogo de oferta a que tenho direito. Envio cheque no valor de 4.500$00* a nome de **R.G.B. EDITORA LDA.**

Nome: _____
Morada: _____
Localidade: _____
C.postal: _____
Telefone: _____ Data de nascimento: _____
Sistema que possui: _____

Revista Mega Score: Rua Manuel Ribeiro de Pavia, 7-r/c
Venda Nova - 2700 Amadora - Telef.: (01) 476 43 57

* Preço para Portugal Continental. Consulte-nos se vive na Madeira ou nos Açores

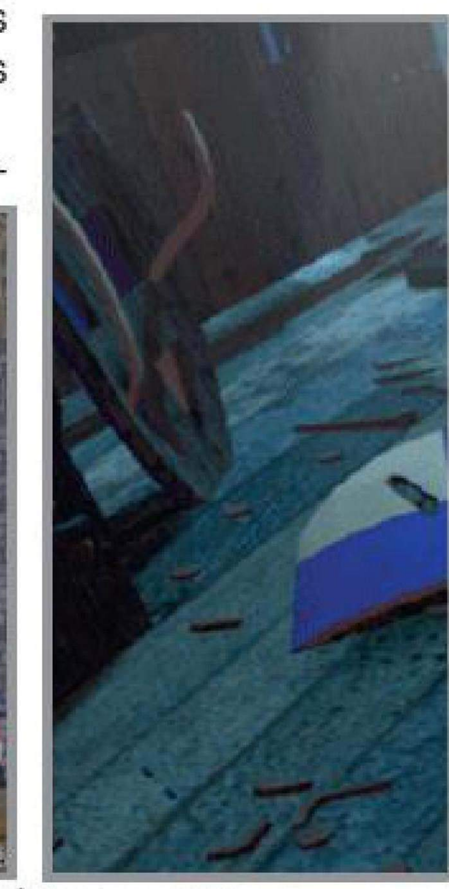
Buried

O PROJECTO CONTINUA

Olhado reticentemente quando do lançamento, *The Journeyman Project* afirmou-se como uma excelente aventura gráfica, abrindo terreiro para experiências hoje com chancela de várias editoras. Mas a equipa do original está de volta, com *The JourneyMan Project 2 - Buried In Time.*

O sucesso do jogo levou à criação de uma versão turbo capaz de mover-se a uma velocidade mais aceitável em Windows, ambiente de eleição para o jogo. Agora, com *Buried In Time*, temos um produto totalmente compatível - tanto quanto me foi dado experimentar - com Windows 95, apesar de os autores garantirem uma versão capaz de aproveitar todas as caracteristicas da arquitectura de 32bit num futuro próximo. O que pode ter as suas vantagens porque, apesar de todos os esforços, o que *Buried In Time* exige da máquina continua a significar alguma lentidão em todo o processo de descoberta do jogo. Este não é, contudo, um título para gente apressada ou sem a paixão por uma boa aventura num território que abre múltiplas perspectivas à imaginação: a viagem no tempo. *Buried In Time*, tal como o primeiro jogo, aposta na riqueza que os paradoxos temporais podem causar (de acordo com a teoria...), desde o simples mover de uma pedra no passado (pedra que deveria ter ficado no lugar inicial, para alguém a apanhar e com ela matar um personagem que pode mudar o rumo da História) até à aparentemente mais complexa (mas tão igual) possibilidade de o viajante matar um familiar, - por exemplo, o avô - capital no seu aparecimento no mundo. Complicado, não é ?

Foi para prevenir esse tipo de acidentes que surgiu a Temporal Security Agency. Vigiando a teia do tempo, a instituição garante que os fios não se cruzam. É um exercício complexo e nem sempre fácil, como sabe o agente 5, Gage Blackwood, que viu a luz do dia em 1993, com o primeiro *The Journeyman Project*. Um padrão na busca de jogos de um fotorealismo fantástico, o jogo tornou-se objecto de culto mas, ao mesmo tempo alvo de múltiplas críticas. A velocidade a que se movia erra irritantemente lenta. The *Journeyman Project Turbo*, capaz de correr em Windows a um ritmo aceitável, foi lançado em 1994, e renovou o interesse por este título. Com *Buried In Time (BIT)* temos Gage Blackwood de novo às voltas com a teia do tempo, posto diante do seu duplo no futuro, que o avisa de que vai ser acusado de mudar o rumo da História. As investigações ainda não começaram, pelo que Gage tem tempo à justa para descobrir o que se passa, antes de ser feito prisioneiro. Tudo isto sucede ao mesmo tempo que regressam à Terra, após um intervalo de uma década, os Cyrollans, uma raça muito mais desenvolvida, que pôs um ultimato aos terrenos: aliarem-se a um consórcio de seres pacíficos ou enfrentar as consequências.



A trama de *BIT* é, contudo, mais complexa. É necessário saber que Pegasus, a máquina de viajar no tempo criada pelo cientista Elliot Sinclair, e que foi desmontada para reaparecer numa sala super-secreta da agência de controle temporal, tem uma cópia, feita secretamente por Sinclair, que a usa para enviar ao passado três andróides que devem mudar o curso da História, de forma a tornar a Terra menos interessante para os Cyrollans. E se isso falhar, Sinclair está pronto para assassinar o embaixador alienígena.

Gage Blackwood tem poucos minutos para resolver todas estas questões, pelo que o jogador tem mesmo de despachar-se a aprender como se joga *BIT*. Sorte que, sendo este um jogo de viagem no tempo, seja possível tornar esses minutos em horas, mesmo dias, enquanto se descobre a envolvente - e devoradora de horas - trama criada pelos autores do jogo.

in time

Uma nota importante em *BIT* é que, contrariamente ao primeiro jogo, o tempo deixou de contar para a pontuação obtida na exploração de cada secção do jogo, pelo que o único problema (quase...) que o jogador tem pela frente são os enigmas - alguns de uma complexidade extrema e obrigando viajar entre locais separados pelo tempo e espaço - espalhados pelos três CD's que compõem a obra.

Com uma dimensão fisica quase quatro vezes maior do que o jogo original, *BIT* transporta o jogador por sete mundos diferentes em cinco zonas do tempo, desde catacumbas Maias até uma estação espacial abandonada no espaço. Impressionantes cenários, sem dúvida, que em alguns casos obrigaram os autores a valerem-se de documentação existente para recriarem no computador edifícios históricos ou desaparecidos ou que não foi possível visitar.

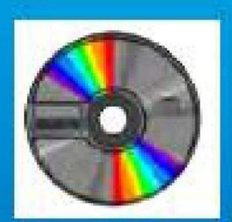
O castelo, do século XIII, onde viveu Ricardo Coração de Leão, ou o estúdio de Leonardo da Vinci (século XV) são exemplos do cuidado posto pela equipa na recriação de locais de que somente existe documentação. Tudo foi concebido de forma a dar ao jogador a sensação de "estar lá". Como refere Michael Kripalani, um dos responsáveis pelo projecto *BIT* e presidente da Presto Studios "é importante criar no jogador a ilusão de que ele é, realmente, o agente temporal número 5".

Para tornar ainda mais real o conjunto, os personagens do jogo não são criados em computador, mas sim actores vestidos com os fatos da época, filmados com a técnica do ecrã azul, e depois transferidos para o cenário do jogo. Sobretudo nas sequências no castelo, onde os jogos de sombra e luz poderiam traír a diferente origem de actores e ambiente, é interessante analisar como a equipa de produção soube escolher os ângulos de captação de imagens, de forma a tudo bater certo.

Visualmente imponente, *Buried in Time* comporta para cima de 25 mil fotogramas de animação, a par com mais de 30 mil imagens construídas em computador, algumas formadas por 200 a 300 mil polígonos (contra 10 a 15 mil no jogo original), tudo isto fluindo no ecrã acompanhado por uma banda sonora que sabe adaptar-se às características da acção. Uma viagem ilusória no tempo que, no mundo real, é capaz de ocupar muito tempo ao jogador.

Apesar de ser uma sequela, *BIT* não repete o interface de comando do jogo original, oferecendo um sistema que, apesar de baseado nos mesmos preceitos, revela uma maior facilidade de utilização, algo sempre importante num jogo que exige uma multiplicidade de acções. E a Sanctuary Woods/Presto Studios preocupou-se em criar um modo para principiantes que permite viajar pelo jogo (até com uma "inteligência artifical" capaz de dar dicas) sem o risco de perder-se a vida numa esquina do percurso. São tudo notas altas num jogo que só alguns terão o prazer de saborear em toda a sua extensão: os pacientes aventureiros capazes de não desaminar ante a dureza do trabalho que Gene Blackwood, Agente Temporal 5, tem diante de si.

Ficha Técnica



Sistema
PC CD-ROM
Género
AVENTURA
Editora
US GOLD
Produção
SANCTUARY WOODS/ PRESTO STUDIOS
Máquina
486DX 33Mhz - 8Mb RAM - Windows 3.1 - CD-ROM

8

CHAOS CONTROL

EM DEFESA DA TERRA

Eis um produto para CD-i com a assinatura da Infogrames, nome que alguns lá conhecerão bem dos jogos para PC e outras plataformas.

Uma das equipas com maior trabalho desenvolvido para a máquina da Philips, a Infogrames, apostou em *Chaos Control* como um título para várias plataformas, com a versão CD-I a oferecer a qualidade extra permitida pela placa de vídeo digital, necessária para correr este jogo.

Aguardado há algum tempo, *Chaos Control* insere-se na nova vaga de "tiro neles" de ambiente espacial, onde tem como concorrentes, sobretudo noutras máquinas, jogos recentes, como *Novastorm*, com o qual pode comparar-se (o que não é muito boa referência).

O jogo aproveita-se do lançamento da nave de exploração Pioneer 10, a 3 de Março de 1972, com uma série de mensagens da humanidade para outros habitantes do cosmos, para criar a história. Em 2050, muito depois de ter deixado para trás os limites do nosso sistema solar, a nave de exploração deixa de transmitir sinais para Terra. A mensagem dos habitantes da bola azul havia sido recebida... só que quem a lera tinha outras ideias quanto à boa convivência social. Os Kesh Rhan decidem tornar o terceiro planeta a contar do Sol numa sua estância de férias, o que significa que, primeiro, têm de o transformar num lugar habitável... por eles.

Um jogo no feminino, com a heroína Jessica Darkhill nos comandos da nave líder no combate ao invasor, *Chaos Control* leva o jogador ao longo de difíceis sequências de "tiro neles" ligadas entre si por animações que exploram as capacidades gráficas do CD-I com a placa de vídeo digital.

O cenário é francamente de *espantação*, mas há um preço a pagar por tanta maravilha: o jogador não controla a nave, que segue percursos predefinidos, limitando-se a disparar os lasers de bordo sobre os inimigos. Uma tarefa que, de qualquer modo, já se revela árdua, e pode mesmo ser tenebrosa se escolhermos a opção de "fast" (rápido) como alternativa ao "slow" (lento) aconselhável para as primeiras experiências.

O voo contra as naves dos Kesh Rhan, em curvas de cortar o fôlego entre os edifícios de Nova Iorque, corresponde à primeira fase do jogo, que uma vez ultrapassada leva o jogador a um universo virtual onde tem de lutar contra um vírus criado pelo inimigo. Regresso aos céus, agora para o vazio do espaço, num caça excepcionalmente potente, para defrontar os pilotos do invasor, antes da derradeira secção do jogo, onde há que explorar um labirinto que conduz até à nave-mãe dos aliens. Chaos Control não vai, em platafomas como o PC, ter muitas hipóteses de sucesso, ante a concorrência, mas no CD-I, onde escasseiam as oportunidades deste tipo, é um jogo de primeira linha que, uma vez mais, prova o potencial de "arcada" desta máquina ainda olhada como demasiado séria. Mea culpa, deve dizer-se a Philips...

Ficha Técnica

Sistema
CD-I
Género
ACÇÃO
Editora
PHILIPS

CD-i

6,5

SLIPSTREAM 5000

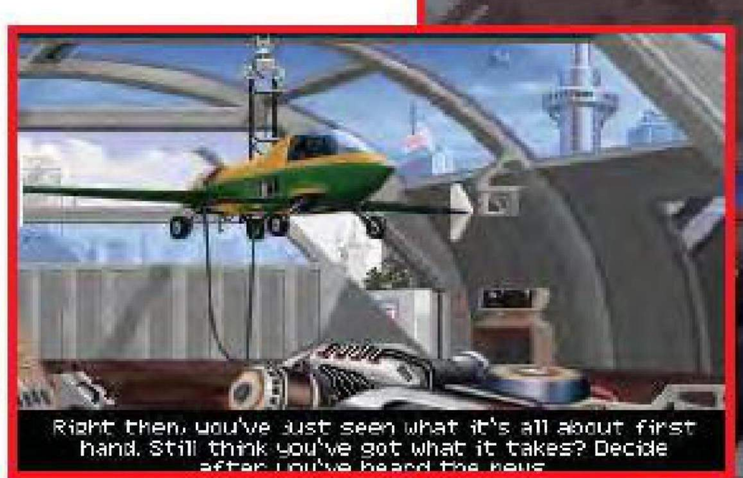
UMA CORRIDA FUTURISTA

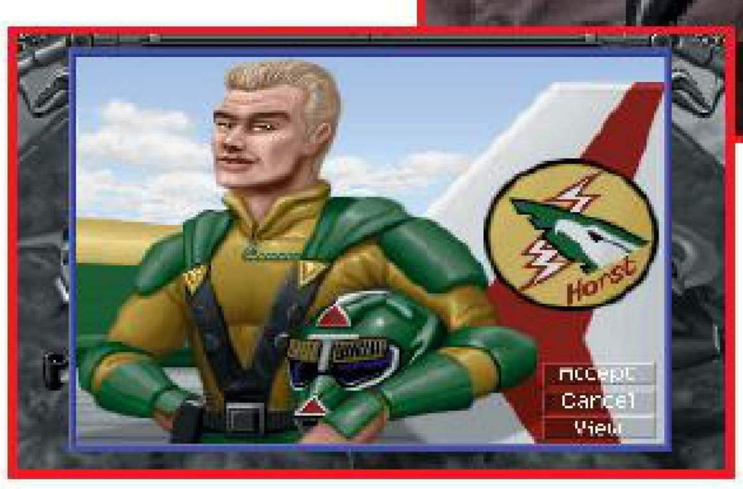
É um stress "antistressante", esta corrida de auto-voadores do ano dois mil e tal, por entre túneis e cidades, grand-canyons e amazónias, o Rio Colorado, Chicago e Londres do século XXI, ao melhor estilo das arcade.

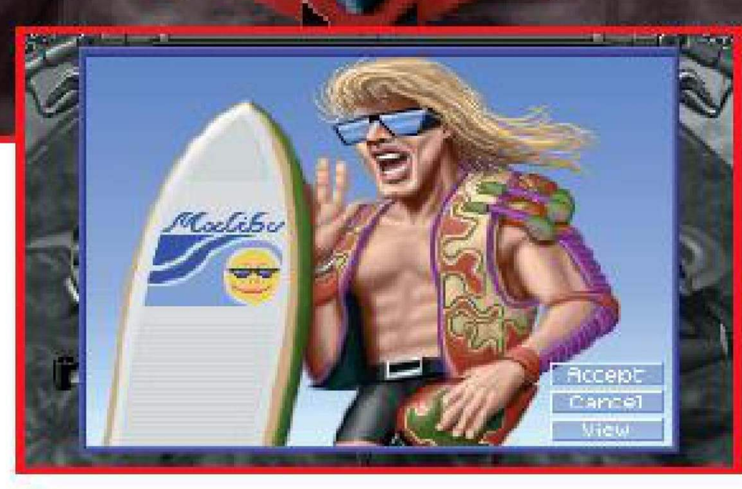
Permite jogar por modem, alargando assim o leque a quatro corredores.
Slipstream 5000, sendo a jacto, torna-se exigente em termos de maquina,podendo parecer lento a 40MHz. Mas tem alguns contras. Por exemplo, pode cansar os puristas, já que aquilo é assim mesmo: mão na manche, dedo no gatilho, reflexos rápidos, recolha de bónus pelo caminho, um turbo, rampas de aceleração boxes de reparação rápida do carro voador e dinheiro, ou de penalizações, grelhas de travagem, mísseis e outras armadilhas. Vil metal, que até aqui nos exige cuidados, o dinheiro anda espalhado ao longo da pista e é mesmo preciso recolher o máximo possível, pois sem ele não podemos artilhar a máquina, restando-nos passar pela loja-oficina e olhar sonhadoramente para a prateleira dos venenos, com super turbos, armas laser e outras graças, que são indispensáveis para ir cumprindo as dez corridas do campeonato mundial, com super licença passada somente a jogadores maiores de 11 anos. Ou 16? Já agora, uma dica: escolham o jet-car pela cor preferida. As performances são iguais em todos.

PC CD-ROM

Grosso modo, *Slipstream 5000* propõe-nos uma aventura não inédita na BD: uma corrida da Fórmula 1 do futuro ou, se preferirem, um Camel Trophy voador a alta velocidade. *Slipstream 5000* vale o que custa.



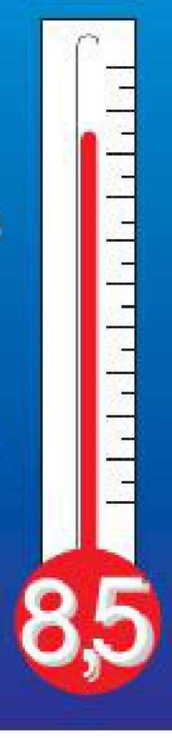




Sem um bom joystick é impossível cumprir tantas curvas, afundar tamanhos vales. Com o teclado, nem pensar. Houve quem o comparasse, grosso modo, a *Descent*, embora mais nos pareça a receita reformada e inovadora de *Mega Race*, tirinhos inclusive, levando-lhe vantagem pela cor, maneabilidade, jogabilidade, velocidade, esmero gráfico (3D marcante), cuja resposta à velocidade está muito próxima do tempo real. (Juro que não fiz rima em "ade" de propósito).
De sublinhar que, mesmo na opção 2 jogadores, o ecrã divide-se ao meio na horizontal, essa sensação mantém-se.

Ficha Técnica

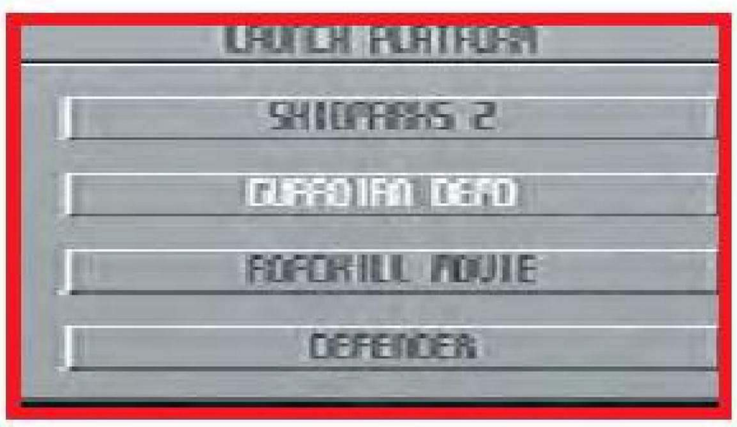
Sistema
CD-ROM
Género
CORRIDAS FUTURISTAS
Editora
INTERPLAY
Configuração Mínima
ADMITE MODEM E REDE
486 DX2 33MHz
CD-ROM DUPLA VEL.
PLACA DE SOM
8MB RAM - HD 21MB



SUPER SKIDMARKS

SKIDMARKS REGRESSOU

A escalada "a jacto" de *Skidmarks 2* na tabela dos jogos mais vendidos, foi a primeira reacção do mercado britânico à confirmação da venda da Commodore, agora controlada pela empresa alemã Es-Com, que promete um regresso em força dos Amiga 1200.



As largas centenas de milhar de utilizadores encheram-se de esperança e com muita vontade de renovar o stock de jogos. Por motivos mais que óbvios, *Skidmarks 2* foi o jogo eleito para este regresso à ribalta. Para os utilizadores do Amiga CD32 ou Amiga 1200 equipado com um leitor de CD-ROM, o rejúbilo é ainda maior porque a versão comercializada em disco compacto é um bolo-rei adoçado por outros títulos. Tudo sem custos adicionais. *Skidmarks 2* é a estrela principal desta colectânea. Já iremos falar dele.

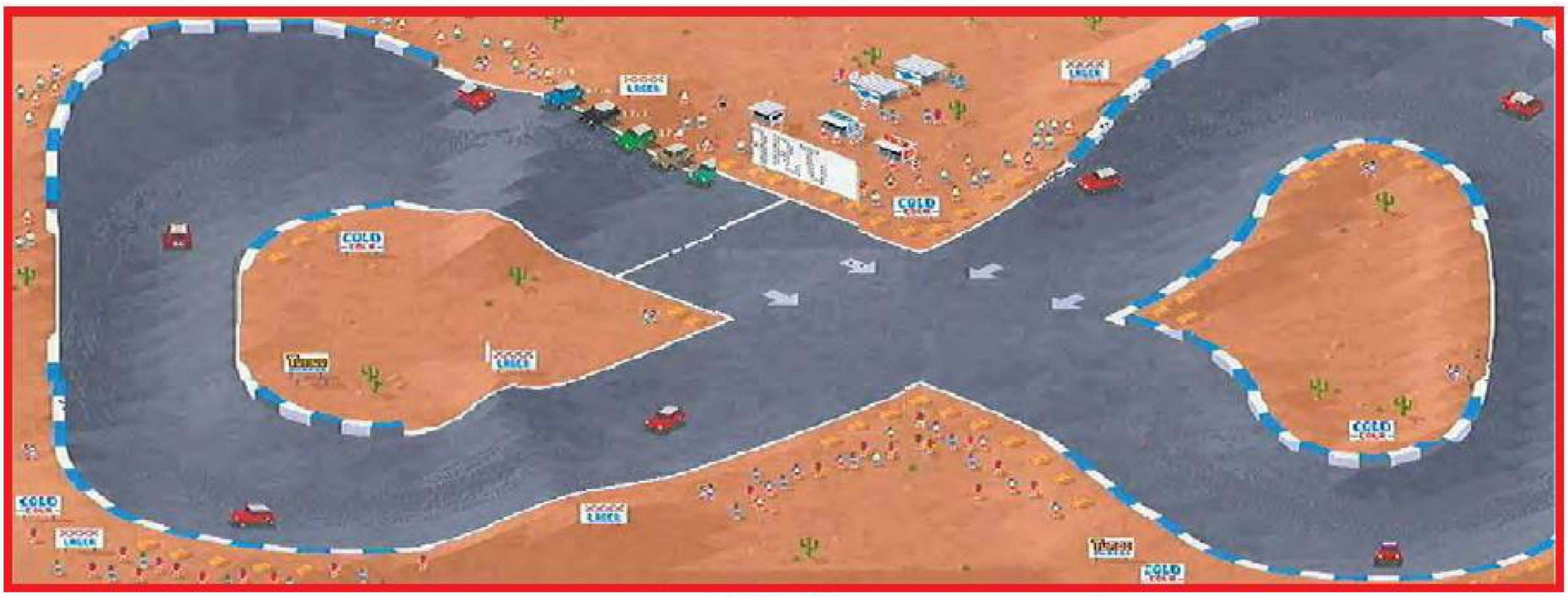
Gráficos soberbos, apesar de pequenos no jogo de demonstração

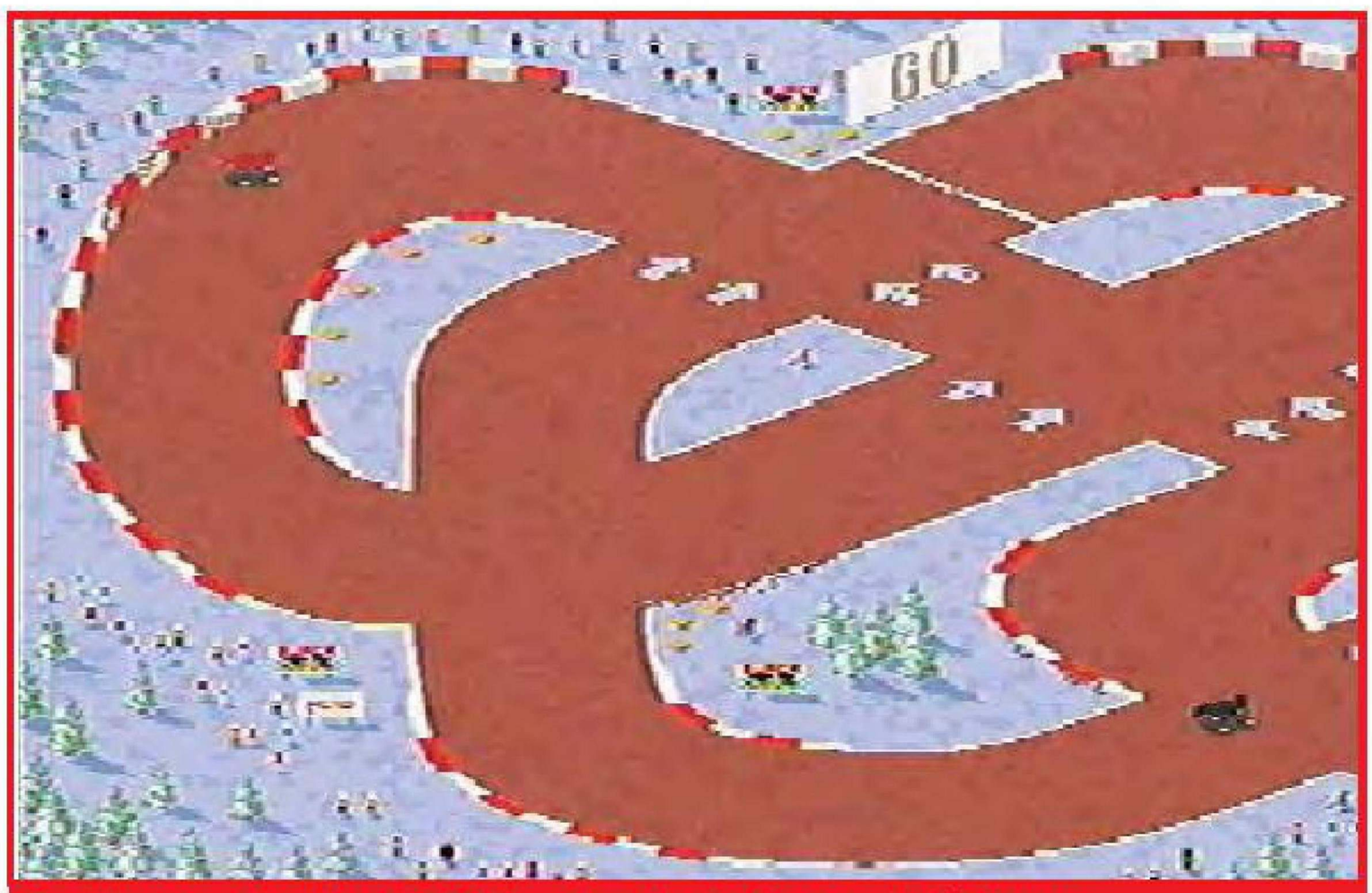
ROADKILL MOVIE

Três minutos de animação hi-tech passada numa corrida de automóveis de Fórmula 1. Este pequeno filme tem dois atropelamentos bárbaros, choques, derrapagens, saltos e explosões. *Roadkill* é um daqueles jogos de corridas de automóveis não aconselhados a pessoas "pouco sensíveis".

GUARDIAN (DEMO)

Guardian é um jogo de naves com animação tridimensional. A perspectiva ou ângulo de visão do jogo pode ser ajustada, tem o repertório habitual de armas, ambiente futurista, obstáculos espalhados pelo cenário, patati, patatá, é uma peça de entretenimento feita à medida dos apreciadores.





Os diversos circuitos de Skidmarks vão desde o mais fácil, para os iniciados, ao mais difícil, para os experts neste tipo de jogos. A opção de carregar mais pistas, é para a versão com editor (?)

DEFENDER

Defender é a fava do bolo-rei! É intragável e até cheira a bolor. É também um dos primeiros jogos de naves, que por obra do acaso e infelicidade de muitos utilizadores, continua a assombrar os computadores e consolas actuais. Será que ainda vamos ver o *Defender* numa sofisticada Saturn ou PlayStation, ou quem sabe, numa Ultra 64?

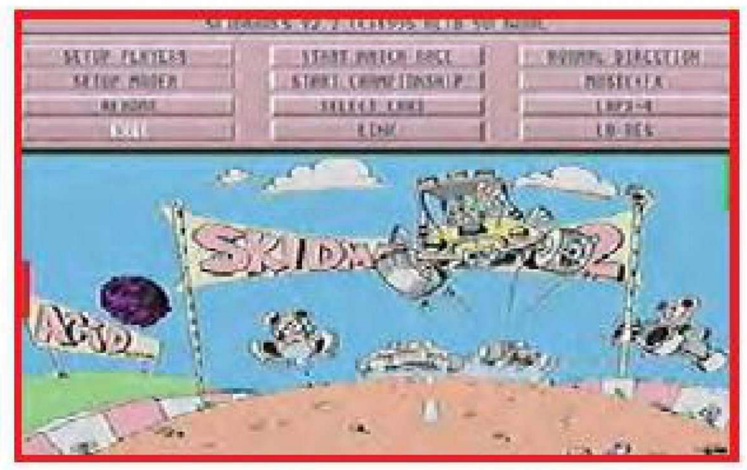
SKIDMARKS 2

Originalmente concebido como *upgrade* ao primeiro Skidmarks, no qual estava previsto um editor de circuitos, a Acid Software deu um novo rumo ao jogo, transformando-o numa sequela, à qual não faltam inúmeras opções suplementares. A primeira novidade é o funcionamento gráfico. O jogo reconhece os sistemas Amiga compatíveis com o modo AGA, o que coloca em campo um segundo modo gráfico, de alta resolução. As sombras, brilhos metálicos e a animação dos veículos, adquirem assim uma expressão mais real. Podem participar até quatro jogadores ao mesmo tempo, desde que se possua

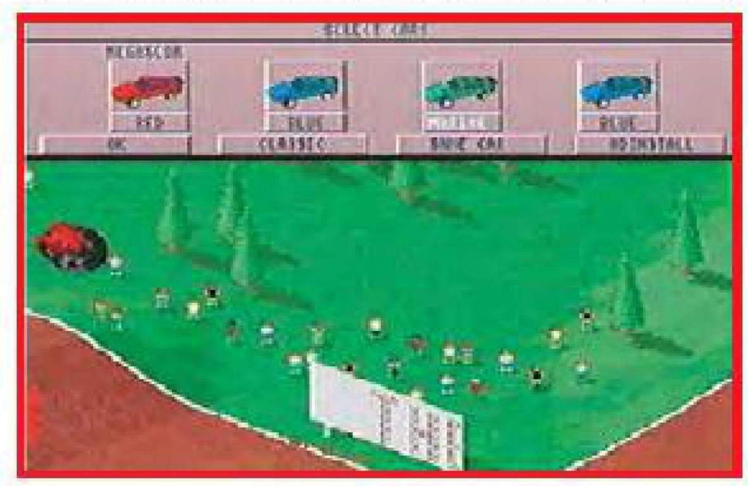
Não é fácil ultrapassar o adversário, quando ele é controlado pela máquina

o respectivo adaptador, ou então, numa segunda hipótese, jogar à distancia através de um modem.

Apesar da ausência do cobiçado editor de circuitos, a longevidade de *Skidmarks 2* ultrapassa qualquer título do género. O jogo aceita as 12 pistas da primeira versão e o utilizador pode desenhar o seu próprio veículo. Este editor é pouco amigável, mas quem se der ao trabalho de ler atentamente o manual e souber movimentar-se razoavelmente bem no Amiga, ultrapassará esta dificuldade. Se não for o caso, sempre pode recorrer aos carros já desenhados de origem; Minis, Carochas, Fórmula Um, Camiões, Porsches, Dragsters e até vacas californianas (?!), do género quadrupe-



de, e com rodas montadas nas patas. Há de tudo! Os conhecedores do primeiro *Skidmarks* sabem perfeitamente que a velocidade, é ajustável, e tem como base, o fleumático "deixem-me passar" e como limite superior, a célebre frase "foi o Super-Homem quem passou?". No decorrer das corridas, os veículos sofrem no chassis todas as forças físicas: inércia, aceleração, atrito, energia cinética e potencial e gravidade quando regressam ao solo após um salto descomunal de 5 metros. Só mesmo nos jogos de vídeo é que é possível realizar tais façanhas. E como é divertido. Alheia à qualidade geral, o



som, os gráficos, a animação, a velocidade entre outras características, a apresentação é uma pedrada no charco. O jogo é constantemente interrompido por tempos de espera, os menus têm um visual paupérrimo, e esporadicamente, o ecrã do *workbench* aparece à socapa, resultado de qualquer bug - engano de programação. Falta-lhe um certo estilo (aquele mesmo aprumo que distingue os amadores dos profissionais) aos neozelandeses da Acid Software. Se não fosse pelo seu aspecto pouco cuidado, desleixado até, levava o termómetro da nossa avaliação um pouco mais acima.

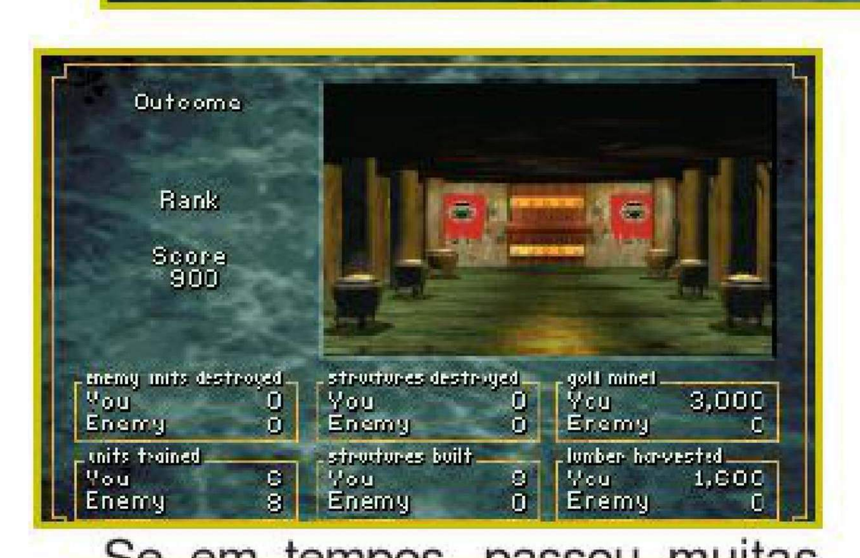
Ficha Técnica

Sistema
AMIGA CD32
Género
DIVERSOS
Editora
ACID SOFTWARE

AMIGA CD32™

8,5

WARCRAFT



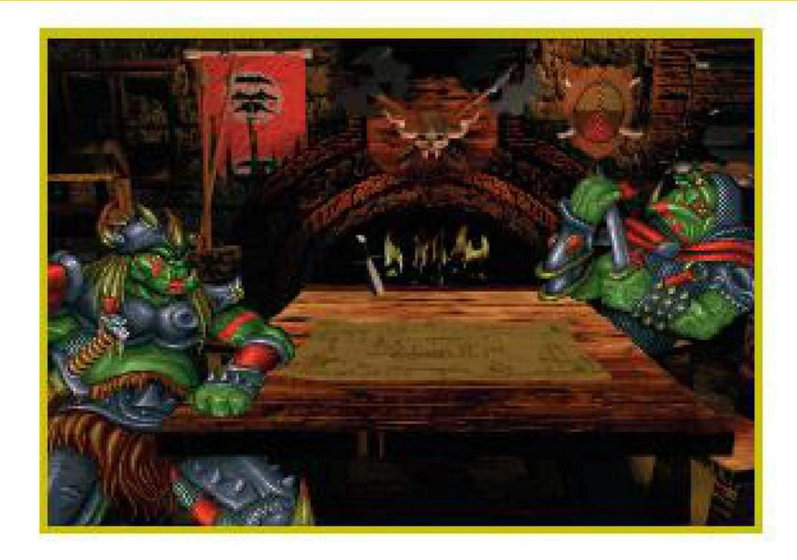
Se em tempos, passou muitas horas frente ao computador a jogar *Dune II,* (foram muitos os que o fizeram) deve ter pensado que era hora de colocar de parte este género de jogo e partir para outro. Se ainda pensa assim é porque não conhece *Warcraft,* que certamente o fará mudar de ideias.

O reino Azeroth, governado pelo Rei Llane, conta com Sir Lothar, o mais valoroso guerreiro da Irmandade do Cavalo, para defender o reino. É preciso vencer as forças de Orcish, comandadas por Blackhand, o terrível chefe dos Orcs, que está sedento de sangue. Nasceu para guerrear e destruir tudo o que se coloca à sua frente. Conseguiu trazer para as suas hordas todas as criaturas malvadas da terra. O seu único objectivo é lutar e vencer os humanos. Cabe a Sir Lothar a difícil tarefa de afastar os Orcs das suas terras para que possam viver em paz. A história de *Warcraft* pode resumir-se assim.

A Interplay apresenta-nos um dos melhores jogos de estratégia, que é uma mistura de dois géneros; *SimCity,* em que é preciso construir edifícios e gerir uma cidade, e *Panzer General,* em que a estratégia militar é o único factor que conta, embora seja conveniente gerir bem a aquisição de material de guerra. O resultado aproxima-se muito de *Civili-*

A destruição de Black Rock Spire ditou a vitoria das forças de Azeroth. Com as tropas de Blackhand destroçadas, os poucos Orcs que sobreviveram fugiram e esconderam-se. O povo celebrou a vitoria do seu rei com um grande fogo de artifício gerado pelos mágicos da corte. Durante a celebração o Rei Llane recebeu o título de Defender of the Crown. Dirigir um reino como Azeroth requer muita responsabilidade e trabalho, e o Rei Llane fê-lo com mão firme e muita justiça. Mas os Orcs organizaram-se e planeiam uma nova invasão. Isso é uma história para outra ocasião.

Com esta mensagem a Interplay dá-nos um indício de que *Warcraft* não termina aqui. Haverá uma continuação?



zation ou mesmo de *Caesar*, sendo no entanto uma cópia quase fiel de *Dune II*, embora passados em épocas diferentes. A estratégia neste jogo é a mesma de *Dune II*, mas com a diferença de que enquanto aquele passava-se num futuro longínquo, num mundo ainda por nascer, *Warcraft* desenrola-se no passado, na época de reis e de magos. Aqui não se dispõe de tanques de guerra, mísseis, nem "spice" para apanhar, mas constroem-se quintas para produzir alimentos para os guerreiros, extrai-se ouro de minas, cortam-se árvores para usar em construções, arcos, flechas e catapultas, e sobretudo luta-se muito mais e renhidamente.

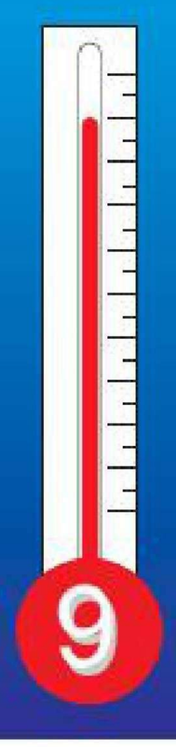
Com uns gráficos muito bons, é facilmente manobrável fazendo uso do rato. Cada nível é sempre mais difícil e cheio de surpresas que o anterior. Os sons dos combates, as vozes dos soldados, o ruído das construções, as pancadas dos machados no abate de árvores, os relinchos dos cavalos e até os cânticos religiosos, são uma componente que torna o jogo ainda mais agradável.

Podem jogar dois jogadores através de um modem ou através de rede. Neste último caso não há necessidade de haver duas cópias instaladas, basta que uma das máquinas possua CD-ROM. Cada jogador controla o seu exercito.

Warcraft é o resultado do trabalho de uma equipa de mais de 40 pessoas, entre programadores, músicos, grafistas, etc. Quem gostou de *Dune II* não vai deixar escapar *Warcraft*.

Ficha Técnica

Sistema
PC CD-ROM
Género
ESTRATÉGIA
Editora
INTERPLAY
Configuração Mínima
386 SX 20MHz
PLACA DE SOM
MOUSE OU TECLADO
4MB RAM - HD 2MB



FEVER PITCH S

O aparecimento de *FIFA International Soccer* para a consola Mega Drive e o enorme entusiasmo recolhido junto dos especialistas de simuladores do desporto rei, motivou outras editoras a abandonar o sistema bidimensional oferecido em jogos como *Sensible Soccer*, para apostar na fórmula de sucesso da Electronic Arts.

Para além das tradicionais opções de encontros amigáveis e jogos de exibição, este simulador de futebol oferece ao jogador a possibilidade de participar num emotivo torneio com o nome de *Campeonato Mundial Fever Pitch Soccer*. Nesta prova, participarão 28 selecções dos quatro cantos do mundo, após terem ultrapassado a fase de qualificação, que deixa pelo caminho 23 selecções mundiais. À medida que a competição vai progredindo, são cada vez maiores as dificuldades para permanecer em prova, surgindo os adversários mais temidos como a Itália, Alemanha ou Brasil. Em alternativa a esta exigente prova, o jogador pode optar por encontros exibicionais contra selecções teoricamente mais fracas como a Argélia ou o Kuwait, treinando os muitos pormenores técnicos que o jogo oferece (cruzamentos, toques de calcanhar, remates de cabeça, etc), jogadas detalhadamente esclarecidas no manual totalmente traduzido para português que acompanha o jogo.

No caso das equipas permanecerem empatadas no final do encontro, terá lugar um prolongamento equivalente a um terço do tempo regulamentar.

Se mesmo assim, o empate persistir, o vencedor será decidido através da marcação de grandes penalidades. Relativamente a *FIFA International Soccer*, o mais sério adversário no seu género, este *Fever Pitch Soccer* aparece com algumas importan-

SOCCER

tes novidades, como a selecção do nível de dificuldade, independentemente da equipa escolhida e a determinação do nível de tolerância do árbitro.
No entanto, a seriedade da simulação começa a ser posta em dúvida com o aparecimento das super-estrelas. Este restrito lote de jogadores encontra-se disponível para ingressar em qualquer selecção nacional, necessitando o jogador de efectuar primeiro uma exibição de grande nível, para contratar os novos artistas da bola (alguns deles capazes de efectuar remates destruidores, que atiram o guarda-redes para dentro da baliza).
Ainda no capítulo do realismo, destaca-se a opção que no final dos encontros de eliminação directa permite, em caso de derrota, repetir o jogo sem a necessidade de efectuar todo o percurso de novo até à eliminatória em questão.

O ambiente que as claques oferecem ao jogo, para além das repetições dos melhores lances e dos golos, transformam a simulação num grande espectáculo essencialmente para quem vê, uma vez que os índices de jogabilidade, seriedade e realismo não superam o clássico *FIFA Soccer*. No entanto, esta proposta da U.S. Gold demonstra que ainda é possível melhorar alguns aspectos da fórmula tridimensional projectada inicialmente pela Electronic Arts.

Ficha Técnica

Sistema
MEGA DRIVE
Género
SIMULADOR DE FUTEBOL
Editora
U.S. GOLD

MEGA DRIVE

8,5

TERMINAL VELOCITY

AINDA SE FAZEM JOGOS ASSIM!!!

Num tempo em que a aposta vai, muitas vezes, para jogos bonitinhos mas sem muito para torcer os dedos, ele há gente que pega o boi pelos cornos e decide pôr-nos a mexer. É isso que sucede com *Terminal Velocity.* De acelerar...

Vem da 3D Realms, ou Terminal Reality Inc. ou, se quiserem a Apogee. O que explicará o estilo Doom do assunto. É que a Apogee brindou-nos, há anos, com *Wolfenstein,* da Id Software, a matriz de onde saíram todos os *Dooms* e respectivos "clones". Depois, vieram as versões motorizadas, com *Quarantine* a dar o sinal de partida, um táxi que não só tomava passageiros mas também atropelava gente, até atingirmos *Descent,* um sucesso catapultado para o alto, onde não vai poder ficar por mais tempo: *Terminal Velocity* é o padrão. Mas, sabe-o a Mega Score (e saberá o leitor se continuar a ler) é reinado de pouca dura. Já se prefiguram coisas melhores no horizonte. Por ora, porém, não espreitar *Terminal Velocity* seria um pecado.

A história, para quem se sente pouco à vontade sem a saber, é simples, como convém num jogo que quer é meter-nos nas mãos um simulador de combate espacial, onde às dúzias de teclas se preferiu o crepitar das metralhadoras: piloto de um TV-202, um dos caças galácticos mais difíceis de controlar, com

um antecessor, o TV-101 que mandou para o cemitério muitos pilotos (uma espécie de A7 Corsair do futuro...), o jogador é enviado em busca das bases dos atacantes da Terra, para as destruir. E é isso mesmo que faz, missão atrás de missão, numa repetitividade que só não se torna aborrecida porque a fórmula tipo *Doom,* aqui aplicada a uma nave

capaz de mover-se num círculo de 360 graus - e a uma velocidade que nos cola ao fundo da cadeira, acreditem - obriga a voltar uma e outra vez ao jogo, mesmo após ter-se completado os níveis.

Enquanto em *Descent,* por exemplo, a viagem pelos túneis se tornava claustrofóbica, em *Terminal Velocity* tem-se a mais completa sensação de liberdade, ao voar-se por sobre cadeias de montanhas a uma velocidade alucinante (terminal ?), ao descer vertiginosamente por um desfiladeiro que esconde, no fundo, uma base inimiga, ou ao, muito pacificamente, subir-se acima das nuvens e deslizar como um anjo por sobre as massas de algodão. Com o truque certo, para obter invencibilidade (TRIGODS teclado...) até é possível esquecer os inimigos e descobrir as delícias de voar

por todos os universos (e são nove planetas com três níveis cada e dezenas de túneis) criados pelos autores do jogo. Melhor do que Magic Carpet, eis uma referência que se aplica aqui... *Terminal Velocity* repete, aliás, as características de *Magic Carpet* e de outros jogos deste tipo, ao fazer desfilar diante do jogador objectos, naves ou edifícios que, uma

TERMINAL VELOCITY

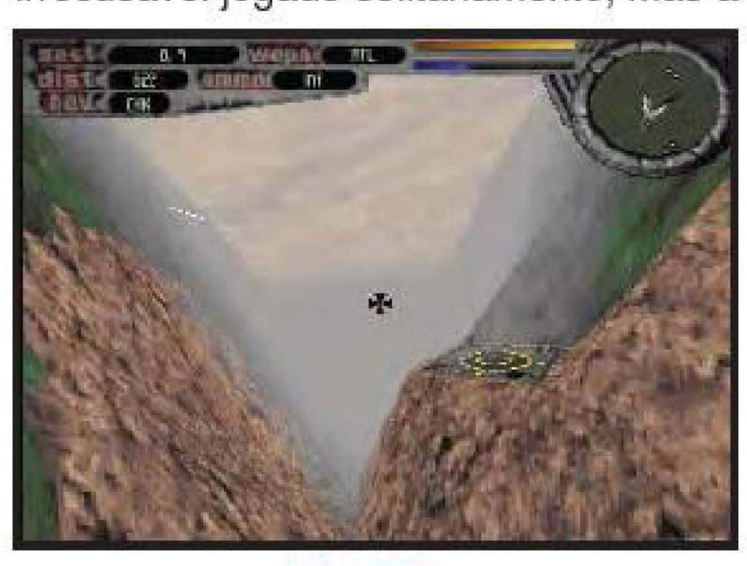
vez destruídos, revelam conter acessórios que melhoram a nave do jogador, desde um turbo à maneira até a um leque de equipamento a usar com alguma ciência, sobretudo quando se chega ao fim de um nível e há que defrontar - e esta é uma repescagem temática dos jogos de "murro neles" - um "boss" mais forte e perigoso que todos os outros.

O jogo está disponível em versão "shareware". com algumas missões para "aquecer", mas ganha toda a dimensão no CD-ROM, onde é possível atingir os níveis mais altos de qualidade em termos gráficos, a par com a presença de sequências de ligação entre a história e outras opções não disponíveis na "versão curta". Claro que quem experimentar os primeiros níveis não resistirá a correr em busca do CD-ROM.

Com um grafismo que pode ser customizado em função da máquina do possuidor, desde um 486DX com 4Mb até um Pentium com 16Mb de RAM (pois, tanto assim...) - e é preciso ter 40Mb de disco rígido para arrumar o produto -, o jogo oferece um ecrã quase vazio com somente uma mira encimada por uma consola de informação de dis-

tância até ao alvo, tipo de alvo, arma em uso, barras de blindagem e de velocidade e um radar que exigem a atenção do jogador. O resto do tempo, há que observar a paisagem, em busca do inimigo.

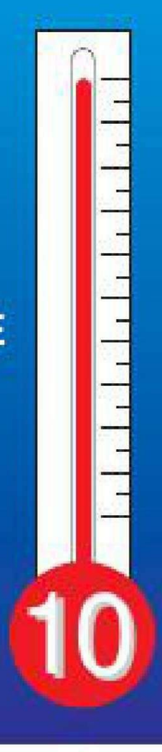
Fácil de controlar, capaz de criar em segundos uma ambiência audiovisual que nos envolve, *Terminal Velocity* é irrecusável jogado solitariamente, mas à



semelhança dos jogos do momento, permite que até oito jogadores participem, quer através de uma rede, quer por "modem", o que abre um mundo infinito de possibilidades que, por certo, os apreciadores de um bom "tiro neles" não desperdiçarão. E *Terminal Velocity* é, sem dúvida, o melhor do género que se pode usar no momento.

Ficha Técnica

Sistema
CD-ROM
Género
SIMULADOR DE COMBATE
Editora
US GOLD
Produtora
3DREAMS
Configuração mínima
486DX2 - 4MB RAM - CD-ROM - HD 40MB



SUPER BOMB

Caro leitor, já conhece a saga *Bomberman?* Se ainda não teve o prazer, apresento-lhe a 2ª parte que vale bem a pena! Para quem gosta de passar uns momentos divertidos, de reflexão, euforia, vezes sem conta explosivos, mas muitos deles também frustrantes, tem a partir de agora este episódio que lhe poderá proporcionar isto e muito mais.

Trata-se de um jogo em que controlamos um pequeno mas tenaz personagem que mais uma vez se apresenta como única salvação da terra perante as malvadas forças alienígenas que a ameaçam. Como pode esta pequena criatura derrotar os inimigos? À força de bombas e muita perícia.

No *Normal Game*, controlamos o nosso personagem através de 10 níveis que se podem dizer temáticos.

Alguns são dominados por gelo escorregadio, outros parecem pequenos infernos, outros ainda parecem-se com florestas luxuriantes, etc.

Cada nível divide-se por sua vez em seis fases que temos de solucionar. Através da colocação estratégica (nem por isso) de bombas, temos de derrotar todos os inimigos que se nos deparam ou activar / desactivar certos interruptores. No final das seis fases espera-nos o terrível *Boss* que controla esse nível. O *Boss,* mais uma vez, é derrotado fazendo uso das bombas, mas desta vez mais criteriosamente colocadas.

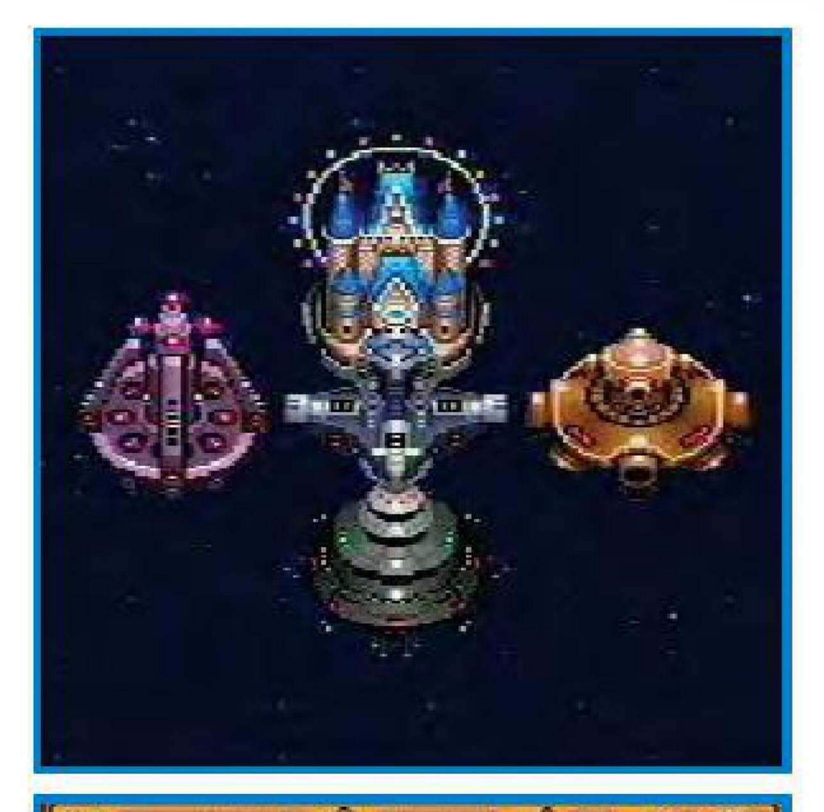
O nível de dificuldade é como seria de esperar sempre crescente, mas entre as diversas fases, há algumas mais fáceis de ultrapassar. Estas permitem que o jogador relaxe e se prepare para enfrentar as mais difíceis e frustrantes.

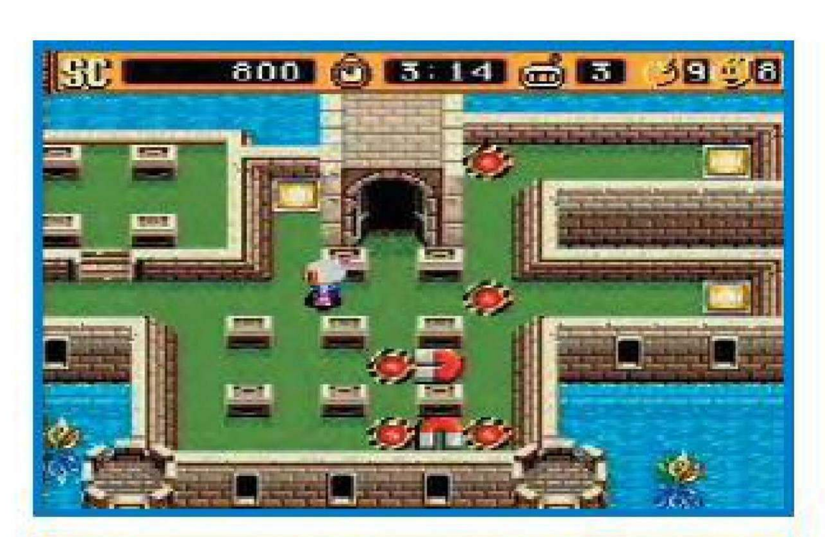
É incontável o número de inimigos que se podem encontrar. As suas formas variam desde cogumelos, uns que se parecem com focas e deslizam no gelo, pinguins, bombas que nos perseguem e por sua vez depositam outras bombas, até uns outros que se parecem com bonecos Pac-Man.

Tem de se estar sempre atento, não se vá ser lançado por um trampolim ou o solo ceder por baixo dos nossos pés.

Durante as muitas horas de diversão que por certo este jogo lhe proporcionará, poderá ser sempre surpreendido por novos inimigos ou situações.

ErMaN 2





Felizmente este jogo permite a introdução de passwords que nos dão acesso ao início dos níveis!

O *Battle Mode* obedece a um princípio muito simples: tem de se percorrer um ecrã tentando colocar bombas no caminho do adversário pondo-o fora de combate sem que o mesmo nos aconteça. Não parece difícil mas se houver mais três adversários em jogo com o mesmo objectivo, se estes adversários tiverem as mesmas ou melhores capacidades, se estes forem controlados por alguém que esteja ao seu lado igualmente empenhado, as coisas podem tornar-se realmente complicadas.

Uma das melhores particularidades deste jogo é permitir que até quatro jogadores compitam simultaneamente (com o adaptador multiplayer, que infelizmente é muito difícil de encontrar no nosso mercado).

Pois é, o *Battle Mode* pode proporcionar grandes competições e muitas gargalhadas. Pode-se seleccionar o cenário onde vai decorrer o confronto e para dificultar ainda mais, este começa a diminuir a partir de um dado momento.

Ao longo do jogo, há uns cartões que podem ser recolhidos. Estes permitem aumentar as nossas capacidades: o número de bombas transportadas, o alcance das suas explosões, aumentar a velocidade do personagem, permitir que este atravesse certas paredes, chutar bombas, etc. As próprias bombas podem explodir ao fim de tempo determinado ou por controlo remoto, podem ser chutadas, ficando algumas a fazer ricochete nas paredes, etc.

O *Normal Game* deste jogo torna-o num dos melhores dentro da sua classe. Não tenho dúvidas que quem o quiser jogar irá perder com ele inúmeras horas de sono.

A possibilidade que o modo *Battle Game* dá de até quatro jogadores poderem competir entre si torna este jogo verdadeiramente de excepção.

A não perder!

Ficha Técnica

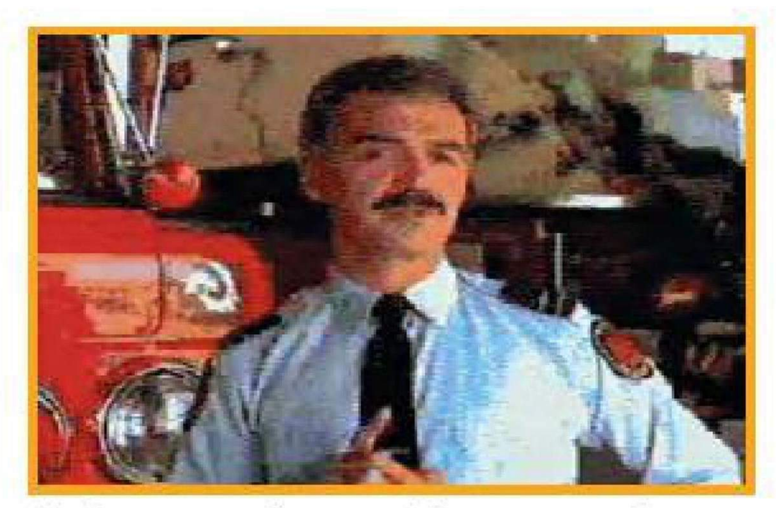
Sistema
SUPER NINTENDO
Género
ACÇÃO/PUZZLES
Editora
HUDSON SOFT

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

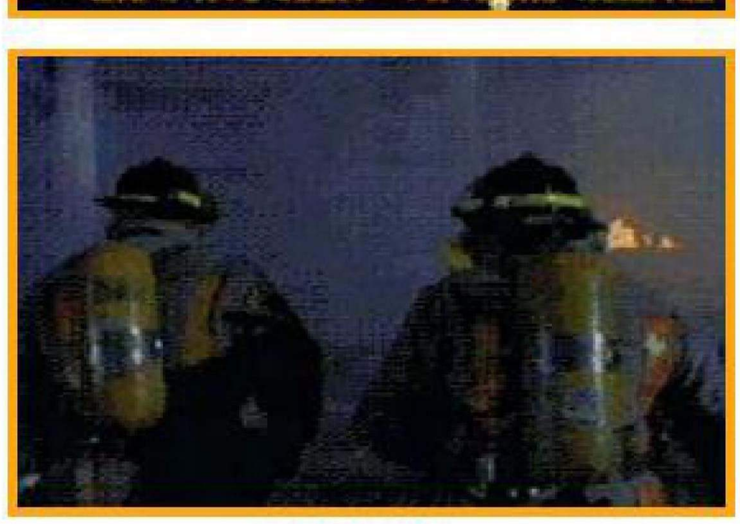
9

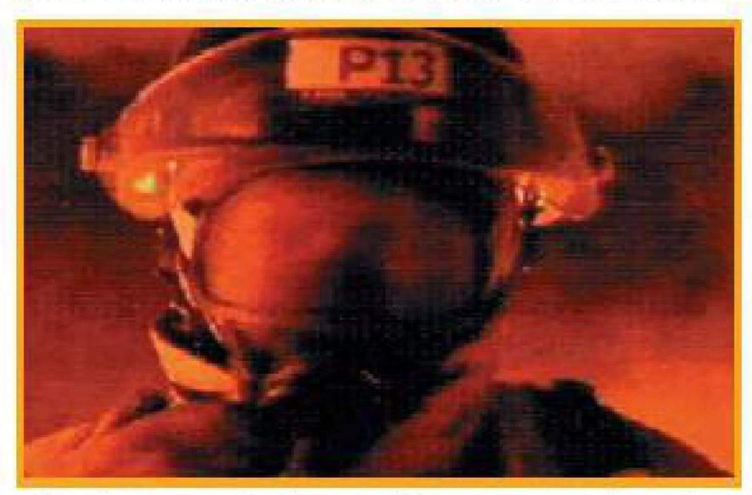
FAHRE

Apesar de a Sega ter uma tradição histórica de muita importancia no sector das arcades, foram as máquinas de jogos da American Laser Games que relançaram os filmes interactivos para o grande público.
Depois do falhanço total da tecnologia do disco compacto nas experiências realizadas em *Dragon's Lair* e *Space Ace* durante os anos 80, a nova geração de filmes interactivos mais realistas proporcionou também uma maior participação do jogador no enredo, facto que ajudou a reconhecer alguma popularidade a títulos como *Mad Dog McCree*, W*ho Shot Johnny Rock* ou *Crime Wars*.

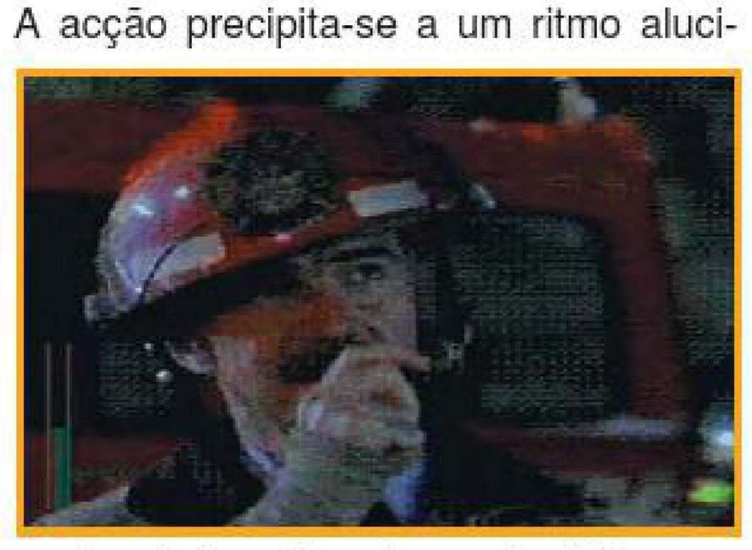


Seja como for, a Sega associou-se agora à True Video para editar um filme interactivo designado por *Fahrenheit* que segue a fórmula utilizada nas produções da American Laser Games. Assim, o jogador é confrontado com várias sequências de vídeo digitalizado onde tem de tomar decisões rápidas para encaminhar o enredo no sentido que lhe parece mais conveniente, de modo a cumprir os objectivos estabelecidos.
A história de *Fahrenheit* dá ao jogador a oportunidade de viver por dentro o dia-a-dia de uma academia de bombeiros, enfrentando situações perigosas e arriscadas com a missão de salvar pessoas, meio ambiente e propriedade.
Como membro de uma equipa vai ser preciso fazer cumprir determinadas prioridades nos locais de sinistro, começando pela evacuação de todas as pessoais que ainda estejam em perigo; seguindo-se a ajuda à protecção de outros bombeiros e do meio ambiente através da localização de materiais perigosos, explosivos e inflamáveis que possam aumentar as proporções do incêndio; e finalmente, zelar pela protec-





ção da propriedade. Para cumprir estas disposições, ao longo do filme interactivo, o jogador assume o comando do *joypad* e vai indicando a direcção em que pretende avançar entre várias opções possíveis que são sugeridas através de setas ao centro do ecrã.
A acção precipita-se a um ritmo aluci-



nante, obrigando a tomar decisões por vezes muito rápidas que passam por atravessar zonas em fogo extremamente perigosas, serrar portas, descobrir passagens escondidas entre o fumo e enfrentar as chamas em busca de sobreviventes. Tudo isto tem de ser ultrapassado sem dar um passo em falso, de modo a manter a moral elevada en-

FAHRENHEIT

tre o grupo de companheiros. Esta equipa de profissionais da luta contra o fogo é compreendida pelo jogador que assume o papel de líder da equipa de salvamento, o chefe Chavez que é o coordenador a partir da Estação 13 de operações, o perito em entradas forçadas, Washington, que trabalha no interior como parte da equipa de salva-

mento, o capitão Hobbs que é especialista na neutralização de materiais perigosos, o perito em ventilação McGuire, e finalmente, o técnico de operações Stinky. No decurso da história, se o jogador não tomar qualquer decisão concreta no tempo permitido para o fazer, outro bombeiro decidirá por si.

Existe um conjunto de três cenários diferentes onde vai ser preciso intervir, distribuídos por outros tantos níveis completamente independentes. O primeiro episódio desenrola-se numa casa

onde existe a espectativa de poderem ainda estar pessoas em perigo no seu interior. É preciso localizá-las e ir preparando um caminho para fugir em direcção à saída, numa luta contra o tempo, condicionada pelas reservas de ar e pela detonação do relógio interno dos objectos perigosos.

A segunda fase desenrola-se num hotel em chamas, com dezenas de pessoas em pânico no seu interior, enquanto o terceiro nível acontece numa universidade onde um lunático, fazendo uso de explosivos, deu início a uma série de reacções em cadeia.

Em resumo, esta é uma proposta que explora convenientemente as potencialidades da Mega CD na reprodução de um filme interactivo com animação fluida e uma qualidade de imagem que poderia ser mais pormenorizada, embo-

ra isso seja difícil de assegurar sem recorrer a hardware adicional como uma placa MPEG. Este Fahrenheit sai penalizado apenas pelo nível de jogabilidade que se situa abaixo da generalidade dos desafios de acção pela escassa intervenção oferecida ao jogador.

Ficha Técnica

Sistema
MEGA CD
Género
PERÍCIA
Editora
TRUVIDEO

MEGA-CD

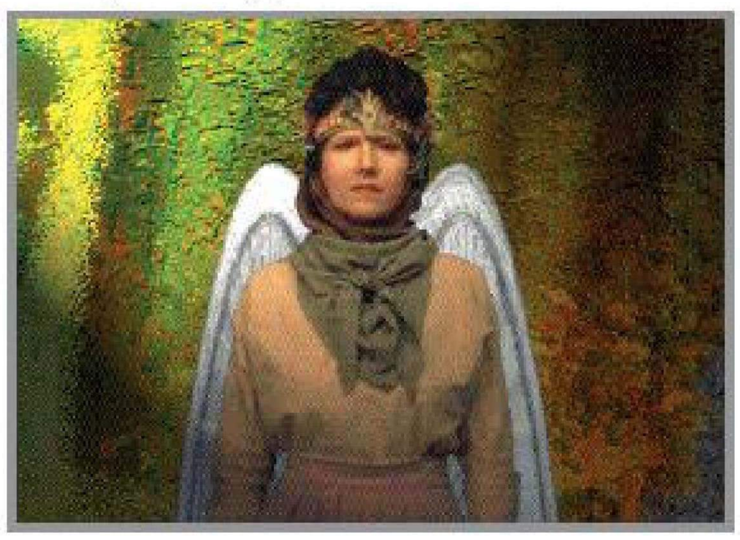
7

VORTEX QUANTUM

UM PESADELO A CORES

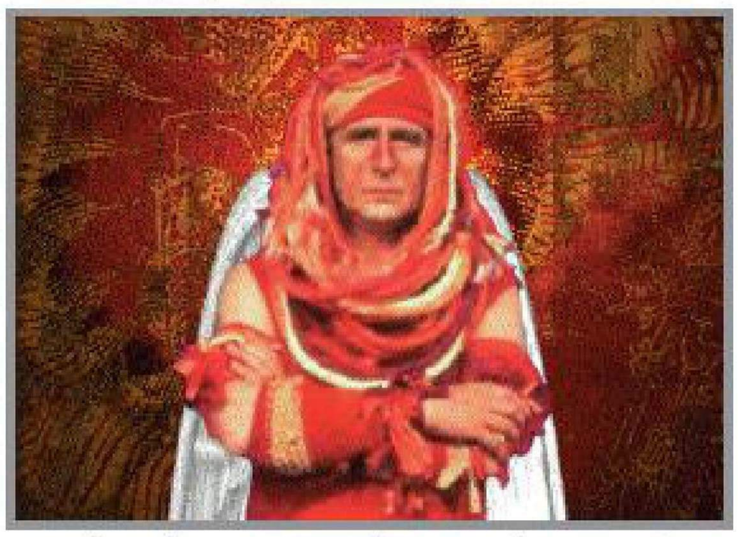
Um verdadeiro filme interactivo, eis o que a equipa da Hyperbole Studios lidrrada por Greg Roach pretendeu fazer em *Vortex - Quantum Gate II*. Se o conseguiu é um assunto discutível, mas a verdade é que uma aventura do outro mundo escorre dos três CD's do jogo.

Virtual Cinema, eis uma chancela que Greg Roach tratou de registar, a par com outra designação querida aos criadores de supostos filmes interactivos: "You Are The Movie". Tudo isso aplica-se a *Vortex - Quantum Gate II*, um título que não agradará às massas e não é mesmo suposto excitar a curiosidade de muitos. No entanto esta viagem por universos paralelos é uma curiosidade que absorverá quantos gostem de uma boa aventura gráfica. pesada, complexa e com a interacção reduzida mas suficiente q.b. para o jogador sentir controlar o curso dos acontecimentos.

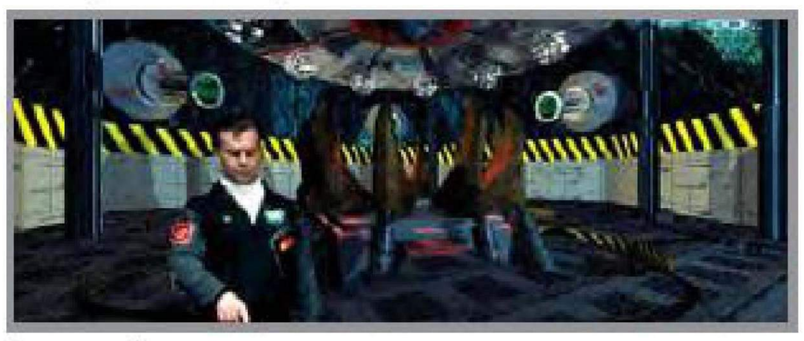


Diferente, eis um termo que pode aplicar-se a *Vortex*. Afinal, os criadores acabam por definir logo na apresentação do jogo que o que realmente desejaram criar foi um filme, mas um em que o jogador é a estrela, e onde lhe é dada a liberdade de passear-se pela história sem o receio de morrer em cada segundo.

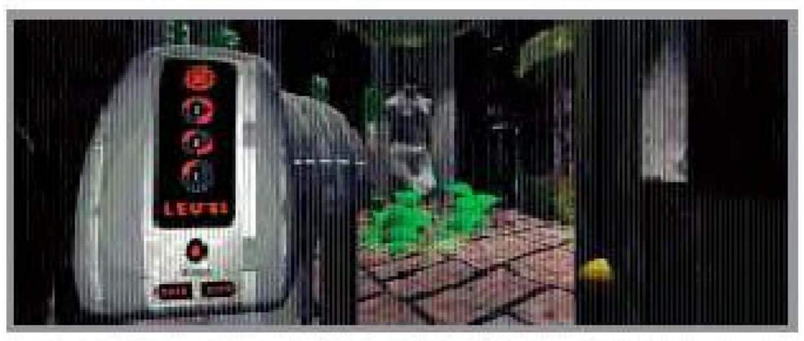
Para conseguir tudo isso conceberam o sistema Virtual Cinema, que depende de "software" capaz de fazer o filme correr a velocidade razoável a partir do CD-ROM, com o desfilar das imagens a moldar-se às decisões do jogador. Cada comando do jogador determina as mudanças quer do compasso da música quer das acções dos restantes personagens - e são muitos - presentes no jogo. Todo um processo controlado por um interface onde, a par com os ícones mais convencionais, surgem ícones de emoções, abrindo novas opções de relacionamento do herói com o ambiente que o rodeia.

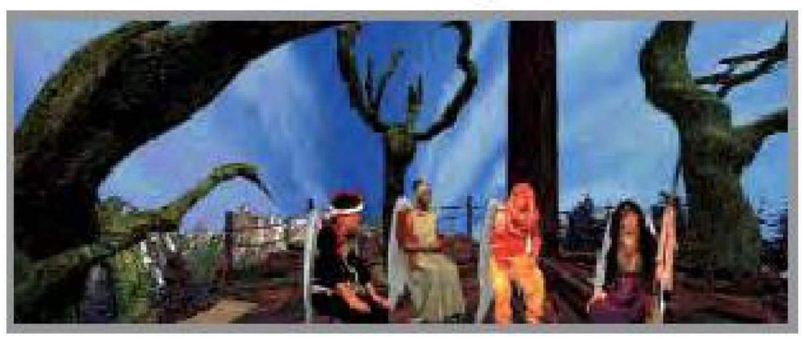


Com um interface simples de dominar, um grafismo bem conseguido, suportado sobretudo por sequências vídeo (seis horas de imagens... abrindo múltiplos percursos de história) o jogo é, tecnicamente, perfeito, mas isso não chega para fazer um produto capaz de cativar a atenção. A história, porém, está a par com o resto, pelo que *Vortex - Quantum Gate II* é uma viagem estranha a universos povoados por seres alados a lembrar anjos e personagens que parecem saídos, em alguns casos, de San Francisco dos anos 60. A par com, claro alguns lunáticos e os necessários malvados de serviço.



O Quantum Gate (Portal Quântico), concebido pela doutora Elizabeth Marks é um sistema que permite a passagem entre realidades paralelas coexistindo com o quotidiano na Terra. Pouco utilizado durante o período subsequente à sua descoberta, devido à quantidade de energia consumida no processo, o Portal beneficiou da descoberta, por um outro cientista, de novas tecnologias de obten-





GATE II

ção de energia por fusão, que permitiram a criação do projecto Beatrice, de exploração de universos paralelos.
É no decorrer dessas viagens que é descoberto o planeta AJ3905, que cedo se revela como a possível salvação da Terra. Existe ali um mineral raro que pode inverter o processo de destruição (fruto da poluição) das condições de vida

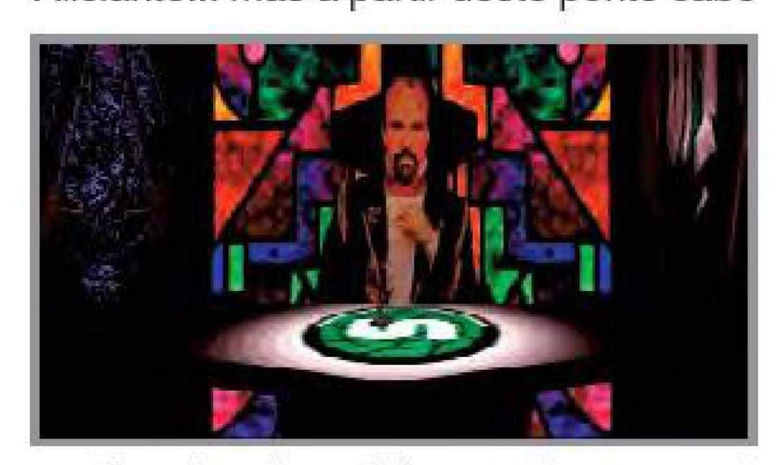
necessárias para manter a espécie humana. Restam cinco anos ao planeta Terra, e os políticos decidem começar a transferir minério entre um e outro lado do Portal. Só que para isso é necessário

combater os habitantes de AJ3905, enormes insectos de belicoso convívio.
A atmosfera do planeta é, ela também, mortal para os terrestres, pelo que os soldados que partem para ali usam um

fato especial com um capacete de Realidade Virtual pelo qual recebem toda a informação do exterior. E para evitar a um soldado a terrível morte por contacto com a atmosfera de AJ3905, cada fato dispõe de um sistema de auto-destruição que entra automaticamente em funcionamento caso o soldado seja ferido ou sofra algum acidente.

Drew Griffin, o herói do filme/jogo da Hyperbole Studios é um jovem militar acabado de chegar a AJ3905 para entrar

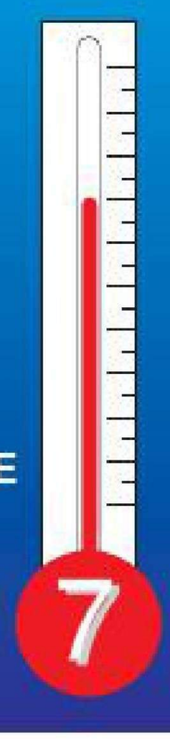
em acção. Ali, recebe de um soldado, Michaels, a informação de que toda a história sobre o planeta é falsa, que os fatos de protecção servem somente para evitar que os soldados descubram quem estão realmente a combater e que tudo não passa de um estratagema de altos responsáveis das Nações Unidas, apostados em assassinar inocentes, não em AJ3905 mas no próprio planeta Terra. E Michaels dá a Drew um antídoto para a droga de Realidade Virtual que, afirma, todo o exército está a tomar.
Drew fica em pânico quando descobre que Michaels foi "apagado" das listas de soldados na base e pensa que talvez desconfiem que ele falou com Michaels. Assustado, Drew toma o antídoto, adormece e, pela primeira vez desde que chegou à base, sonha.
Acordado violentamente por um alerta de batalha, Drew parte para combater os insectos gigantes. No decurso da batalha descobre que o seu fato se rompeu e que o processo de destruição começou. Desesperado, tentando sobreviver, retira o capacete de Realidade Virtual e descobre uma bela mulher alada diante de si... Aliciante... mas a partir deste ponto cabe



ao jogador descobrir que trama, realmente, os criadores de *Vortex - Quantum Gate II* conceberam. É coisa que se faz com muito prazer porque apesar de querer ser diferente este filme interactivo é, sobretudo, uma história bem contada cujo fim tal, como num romance policial, apetece atingir.

Ficha Técnica

Sistema
CD-ROM
Género
AVENTURA
Produção
HYPERBOLE STUDIOS
Editora
WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Máquina
486 DX - 8Mb RAM
CD-ROM

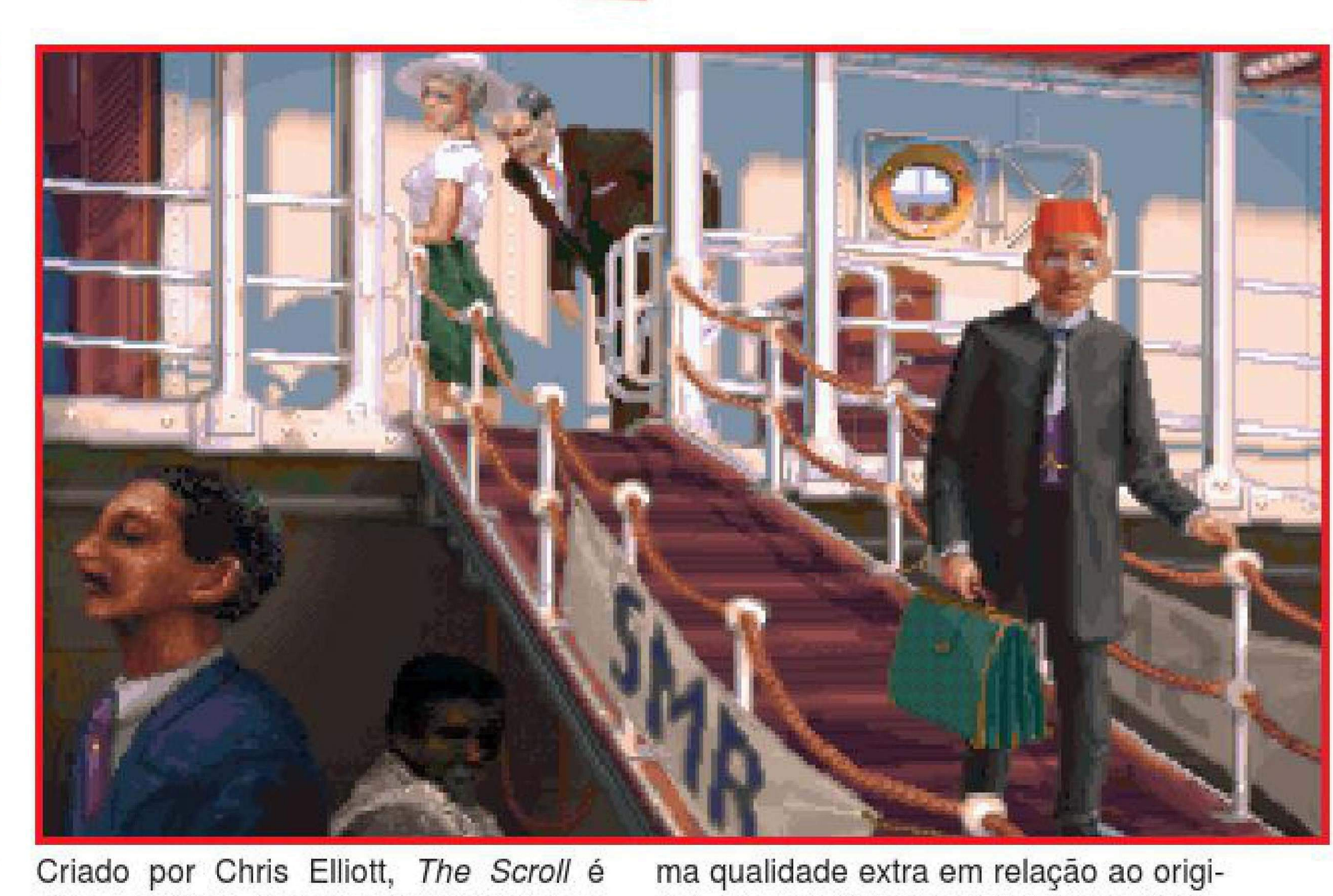


THE S

UM PERGAMINHO MORTAL

O Egipto sempre revelou ser um bom local para aventuras, por isso mesmo não admira que mais um jogo tendo Alexandria como cenário de fundo chegue ao mercado. Trata-se de The Scroll, do grupo Millenium/Psygnosis/Sony, uma aventura ao jeito das histórias de terror de H.P. Lovecraft.

Divirtam-se os leitores da MegaScore a descobrir o fio da meada em Prisioner of Ice, um jogo da Infogrames também de conotações lovecraftianas, inserido na série Call of Cthulhu, mas não deixem de espreitar este *The Scroll* que pretende inscrever-se na lista das novelas de inspiração no Mythos, como as de autores de nomeada no domínio do fantástico, Robert E Howard - criador da série Conan - Clark Ashton Smith, Robert Bloch, August Derleth ou Frank Belknap Long, que passaram pelas páginas do magazine Weird Tales.



Criado por Chris Elliott, *The Scroll* é uma aventura já com algum tempo, e anteriormente lançada no mercado, sem grande sucesso, algo de que pretende salvar-se agora, ao surgir em CD-ROM, aproveitando as características do suporte para acelerar o processo de investigação da trama e oferecer alguma qualidade extra em relação ao original, ao acondicionar 170 Mbytes de informação na superfície prateada.

As aspirações de *The Scroll* podem cumprir-se, agora que o mercado parece abrir espaço a aventuras gráficas de imagens estáticas, servidas por uma história capaz de prender o jogador. Se exemplos maiores existem, como Myst, verdade é que sobra espaço para títulos menos impressionantes mas capazes de "queimar" os miolos a quem não deixa escapar uma aventura palpitante de acção, não visível no ecrã mas latente nos pensamentos de quem tenta descobrir uma solução.

The Scroll tem os ingredientes necessários para prender por algumas horas - dias, talvez ? - o interessado no género. Confesse-se que a história, passada em Alexandria, girando em torno de um segredo milenar, cria a vontade de saber-se um pouco mais.

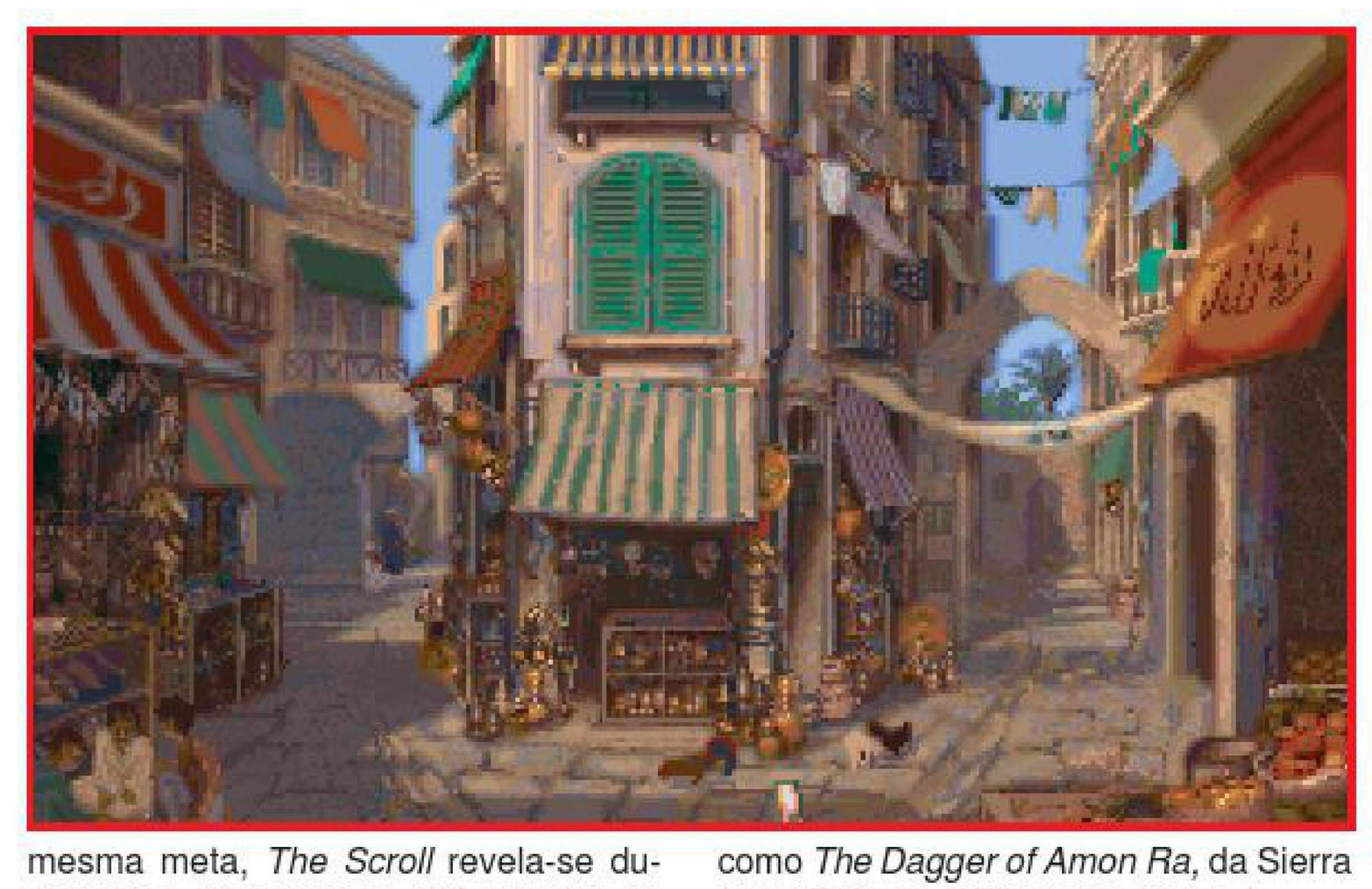
Um pergaminho escondido, no passado, por adoradores das Trevas é descoberto por um ladrão de túmulos, originando o reaparecimento de membros da seita, que sabem conter o documento a fórmula capaz de dar às Forças do

SCROLL

Mal o controle do Mundo. Adivinha-se uma luta interessante entre o jogador e os malvados de serviço.

Nos cenários de uma cidade que parece esconder mistérios em cada recanto, o jogador evoluí, procurando todos os fios de uma meada que pode ser desenrolada de duas formas (e aí reside um dos trunfos do jogo): ou na pele de um universitário, Mathew Faulkner, acabado de formar e disposto a tornar-se eminente egiptólogo ou como o ocultista George Stanope, apaixonado pelas tradições de magia e alquimia que Alexandria albergou desde os tempos greco-romanos, e de passagem pela cidade em busca de informação para um livro que pretende escrever.

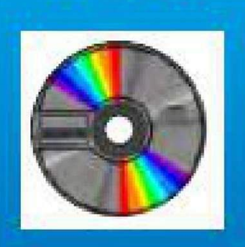
Como aventura gráfica que é, *The Scroll* não se abre nas primeiras linhas, deixando ao jogador a tarefa de descobrir, com muito esforço - do rato... - que passos deve dar logo após o arranque. Esse é, aliás, o gozo de todo o exercício, aqui duplicado pela variedade que a selecção de um ou outro herói cria nos mesmos ambientes de jogo. Ao proporcionar duas linhas de acção para uma mesma meta, *The Scroll* revela-se duplamente interessante, até porque as pistas usadas para o universitário de pouco servirão quando Stanope passa ao ataque. Graficamente, *The Scroll* não é o que de melhor a indústria realizou, quase podendo dizer-se que algum do grafismo da obra se baseou - sem atingir o mesmo rigor - em programas como *The Dagger of Amon Ra,* da Sierra (com Roberta Williams ao leme...).



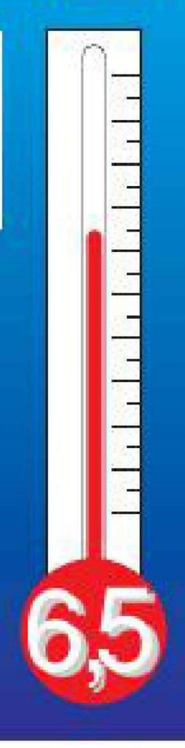
As ilustrações conseguem, contudo, criar o ambiente, e são mesmo, em alguns pontos, surpreendentes.

Se adicionarmos a isso um interface com o utilizador que é dos mais simples usados em jogos deste tipo, com recurso a uma solução de hipertexto para continuação de diálogos, temos um produto sólido, de qualidade mediana, mas que se devora com curiosidade.

Ficha Técnica



Sistema
PC CD-ROM
Género
AVENTURA GRÁFICA
Editora
PSYGNOSIS (SONY)
Produção
MILLENNIUM
Configuração Mínima
386DX - RAM 640Kb - CD-ROM



DAYTONA

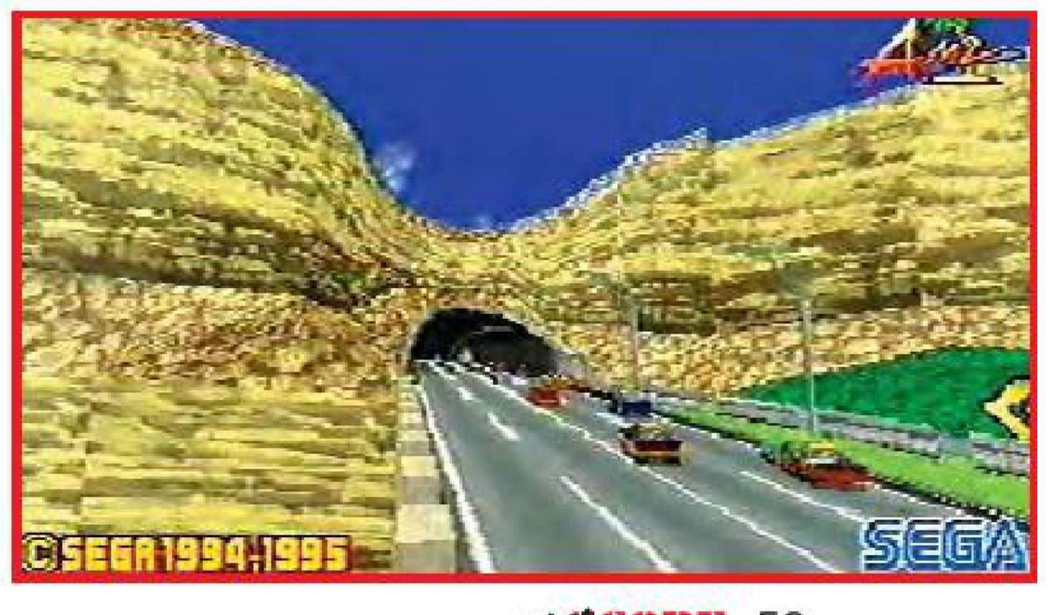
Stock Cars na Saturn

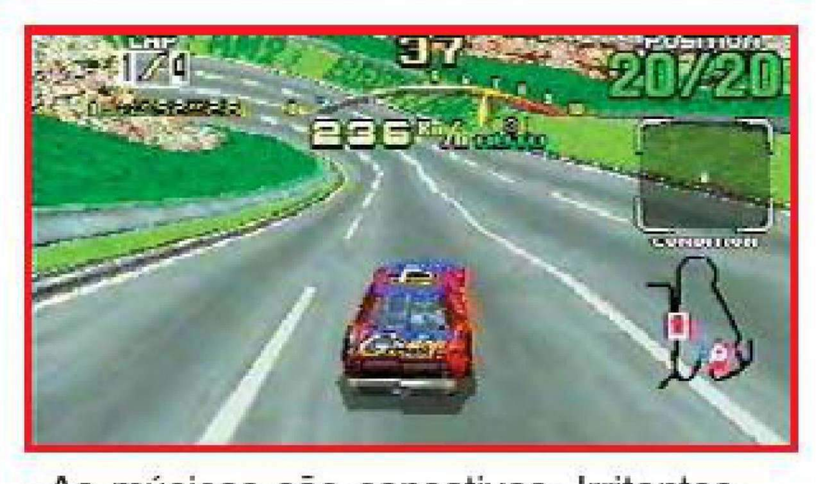
A ARCADE EM CASA

Torna-se difícil falar na Sarturn. É ter a Arcade em casa, gozando dos benefícios de, por exemplo, um ecran gigante de televisão, de som estereofónico talvez aprimorado se ligarmos a consola à aparelhagem e, principalmente, o enorme poder da nova consola da Sega no que respeita à resolução gráfica e velocidade de processamento.

É isso: *Daytona* é mesmo o máximo, tirando aqueles fundos musicais cansativos que confundem um ouvido mais interessado em ouvir o roncar dos potentes motores V8 envenenados, capazes de atingir mais de 300 km/h.
Isto, porém, é de somenos e de cariz pessoal. Acreditamos haver gostos para todo o amarelo e os mais novos decerto apreciarão as barulhentas e repetitivas bandas sonoras que abrilhantam cada corrida, cada pista, cada desafio.

Fora isso, comparando *Daytona* com (p.ex.) *Virtua Racing Deluxe*, a versão *VR* especialmente trabalhada para a Mega Drive 32X, o mínimo é dizer-se que não têm nada a ver. *Daytona* possui uma jogabilidade invejável (face à 32X), os carros são verdadeiramente guiáveis sob um ponto de vista de simulação de condução, obedecendo às regras comuns do que sentimos com um volante a sério de um carro autêntico a curvar em alta velocidade.
Quanto ao muro das lamentações há a dizer o seguinte:
- Só é pena ter três circuitos e, no caso, cada um deles em consonância com o grau de dificuldade: Beginner, Advanced e Expert. O que pode escolher-se é o número de voltas e, mesmo assim, limitado aos modos Normal (8 voltas), Grand Prix (20 voltas) e Endurance (80 voltas). Donde, o menu de opções é autocrático, ditador, prepotente e outras redundâncias afins. Queriamos mais...





- As músicas são cansativas. Irritantes, não deixando ouvir o doce roncar dos V8, como acima referimos.
- Ainda por cima, o fundo musical é cantado, o que nos confunde ainda mais o sistema nervoso.
- Apenas existem 4-carros-4, dois auto-

máticos e dois com caixa de velocidades manual, o que nos deixa um amargo de boca quanto a escolha por marcas, potência/cavalagem, cor e decoração e essas pequenas coisinhas que fazem as delícias dos corridas-maníacos.

- Não existe campeonato. Cada corrida acaba em Game Over e volta ao mesmo.
- A versão Arcade decepciona um pouco, somente aconselhável após muitas horas de corridas.
- Não dispõe de TV Replay, para podermos assistir de poltrona às grandes azelhices que cometemos imediatamente antes dos grandes estampanços.

Quanto a pormenores:

- Tal como nos *Indy/Nascar* da Papyrus para PC, temos quatro boas posições de visão de pilotagem: dentro do cockpit, idem mas vendo o painel de bordo, fora-médio (por cima do carro a meia dúzia de metros) e fora-superior (bem por cima do carro, como se fossemos de helicóptero atrás dele e em voo rasante).
- Os efeitos especiais de despistes e estampanços são espantosos. Nota-se que houve, por parte dos programadores, esmeros na simulação do real. Derrapagens e cambalhotas é o que se queira.
- A noção de velocidade é vizinha do autêntico, em pista.

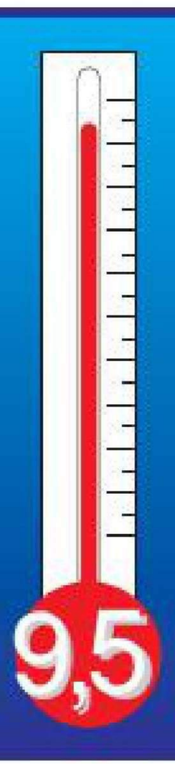
- O jogo vai-nos transmitindo a sensação de condução. Ou seja, é como se estivessemos dentro de um carro a sério, a 300km/h, sentindo na poltrona a força dos Gs, torcendo-nos em cada curva, cabeça a acompanhar a trajectória, controlpad a girar como se fora um volante mesmo. Tais gestos são involuntários, traduzindo bem o prazer que *Daytona* nos dá.
- Ou se sabe (aprende) a curvar, em trajectória perfeita, ou é despiste certo, com as inerentes perdas de velocidade ou até paragem total, se houver capotamento do carro.
- A opção Caixa Manual torna-se bastante difícil, o que aumenta consideravelmente o gozo e o débito de adrenalina. Com ela, o controlo de dedos no Pad, a cabeça fria, são indispensáveis.

Conclusão: *Daytona* vale a Saturn.

É BIG. É MASTER. É a Arcade em casa, só lhe faltando os pedais e o volante para nos sentirmos Azes. Não leva a nota máxima porque estamos à espera de ver o proximo jogo de corridas da Sega, o Sega Rally.

Ficha Técnica

Sistema
SEGA SATURN
Género
CORRIDAS
Editora
SEGA

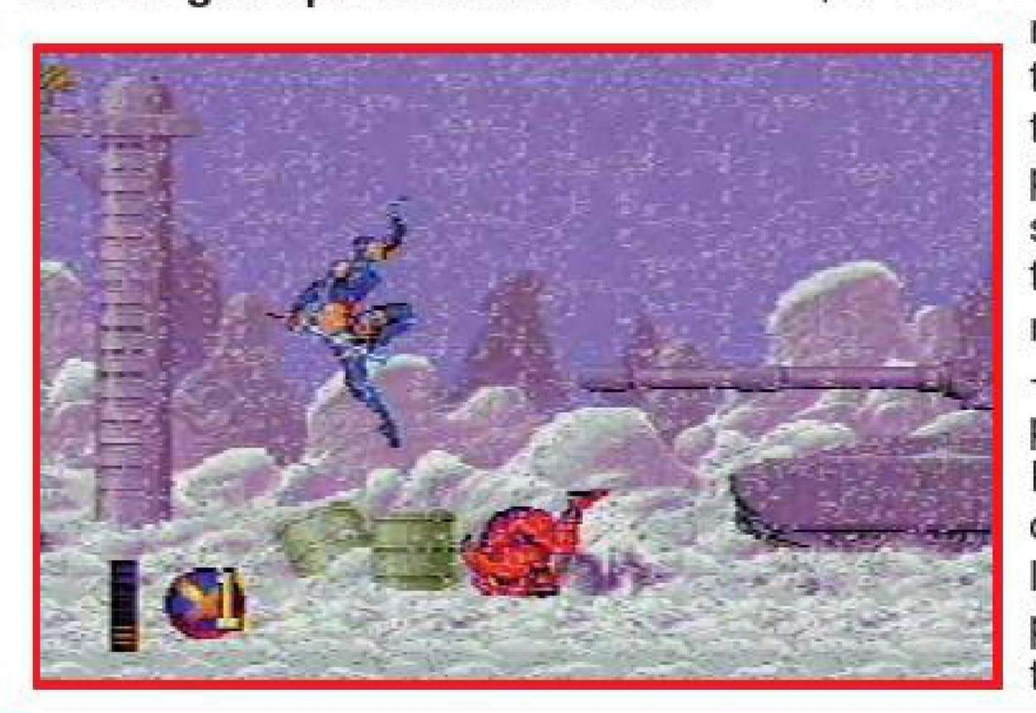


X-MEN

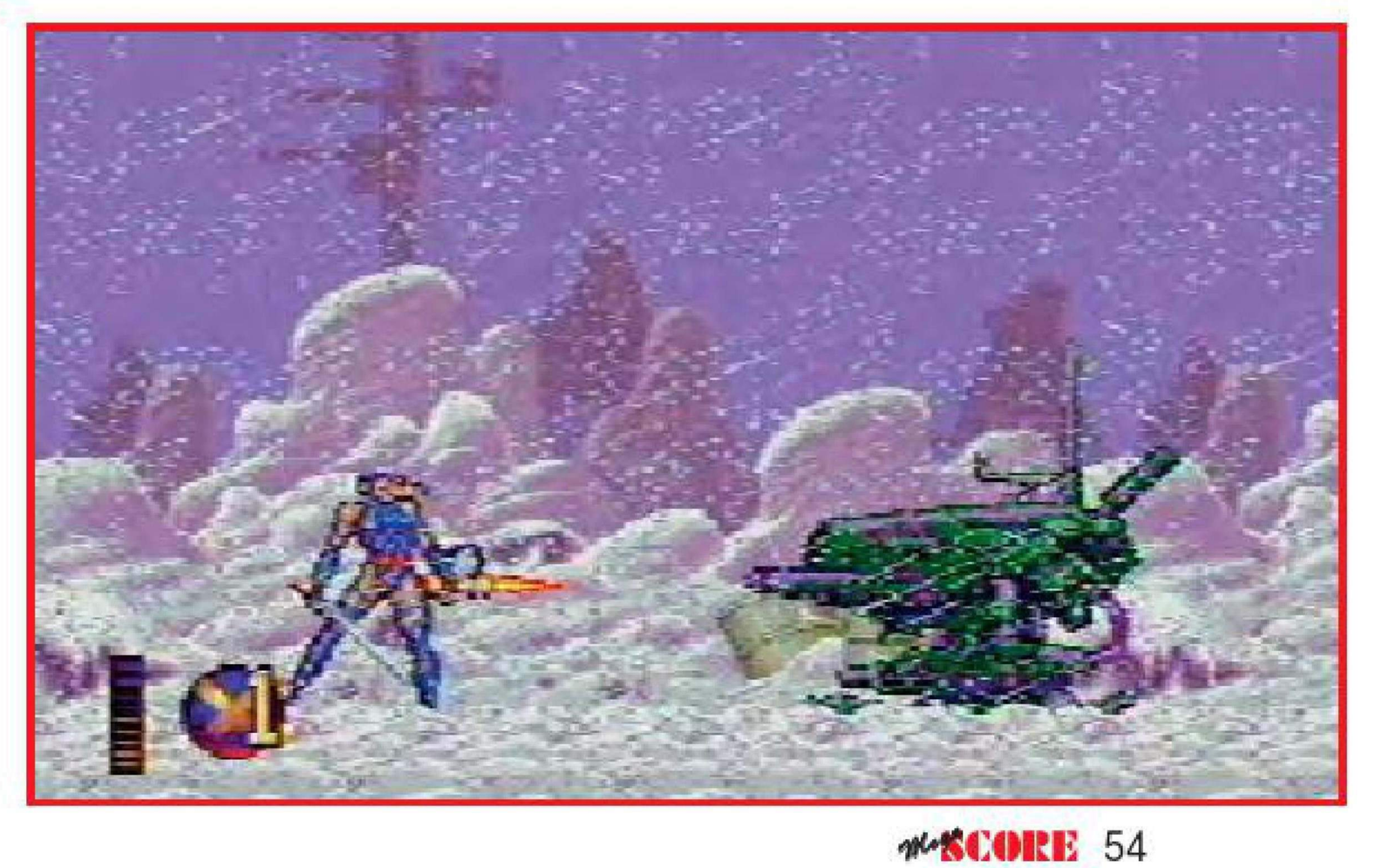
OS HERÓIS DA MARVEL

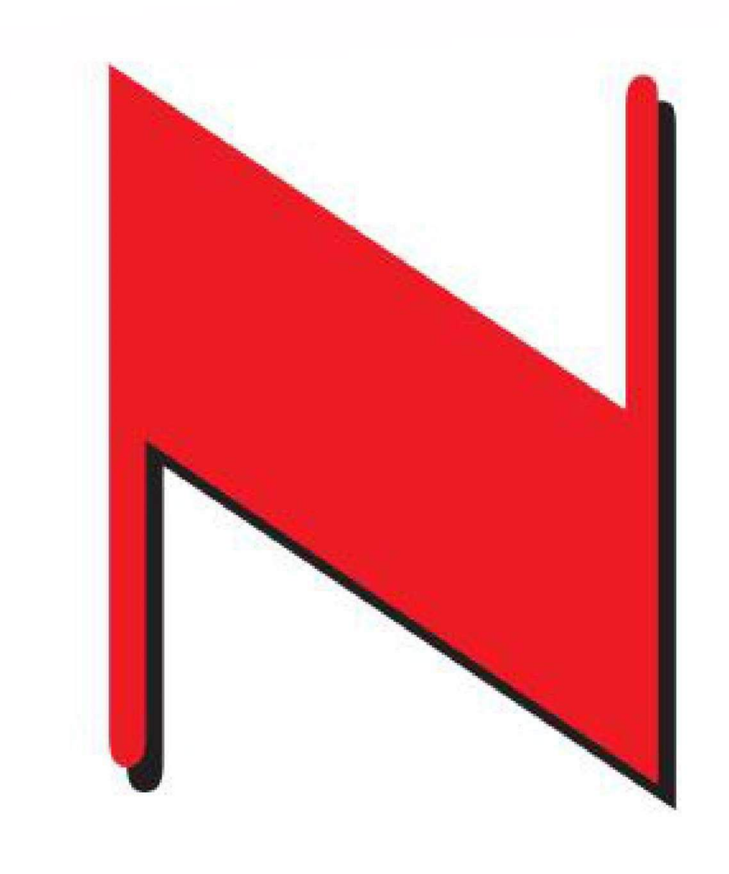
X-Men, um dos maiores fenómenos da banda desenhada da actualidade, os heróis da Marvel, regressam à consola Mega Drive para mais uma missão arriscada e determinante: salvar o nosso planeta da ameaça de Phalanx, um vírus tecnológico que invadiu a Terra.

Tudo começou quando o extraterrestre Phalanx, com o propósito de dominar o mundo, iniciou um projecto de infecção de todos os seres do nosso planeta.
Lenta mas eficazmente, a mente dos terrestres começa a ser dominada por uma espécie superior. No entanto, os extraordinários poderes dos X-Men representam um obstáculo para o temível projecto de Phalanx, recaindo sobre os seis super-guerreiros a derradeira esperança da humanidade.
Partindo do princípio que derrotando os X-Men controlaria o planeta, Phalanx preparou um plano bem diferente e diabólico, que passa pela produção de réplicas ou clones dos famosos guerreiros da Marvel. Ao menor contacto, Phalanax é capaz de extrair espirais genéticas de ADN de qualquer X-Men, adquirindo assim todos os dados necessários para produzir cópias fieis dos super-heróis.



Ultrapassada a apresentação do jogo, que introduz o jogador no centro da acção, é necessário escolher o super-herói que participará na primeiro ataque ás tropas comandadas por Phalanax, um cenário que se repete no final de cada nível, possibilitando a utilização de todos os X-Men na operação, são eles: Beast, Cyclops, Gambit, Nightcrawler, Psylocke e Wolverine.
Como em qualquer jogo do estilo beat-'em up, cada lutador possui as suas características e golpes particulares, que convém esclarecer. Começando por Henry Hank P. McCoy (conhecido como Beast), é dotado de uma força e resistência sobre humanas. Como bioquímico, McCoy sofreu uma série de mutações genéticas através do seu próprio soro mutagénico, que estimulou as suas já poderosas capacidades físicas, permitindo-lhe executar um excepcional conjunto de golpes acrobáticos.



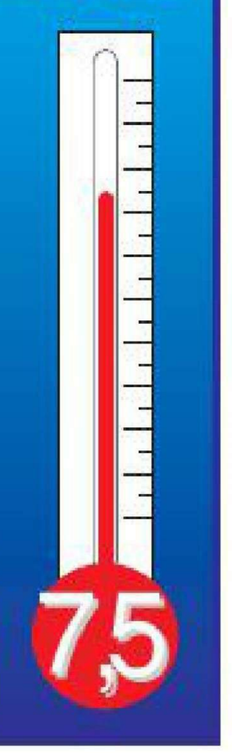


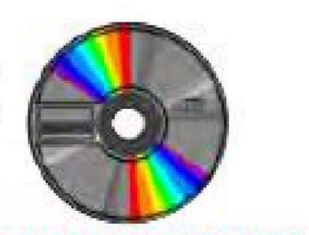
Quanto a Scott Summer (Cyclops), concentra todo o seu poder nos devastadores raios ópticos lançados pelos seus olhos. O terceiro membro dos X--Men é Remy Lebeau (Gambit), um antigo ladrão profissional que utiliza um simples baralho de cartas como poderosa arma de combate.
O principal trunfo de Kurt Wagner (Nightcrawler) encontra-se na capacidade de teletransportar-se instantaneamente, devido à transmutação para uma dimensão desconhecida.

Esta mutação também é responsável pelas suas assombrosas capacidades acrobáticas durante os combates. O quinto membro dos X-Men é Betsy Braddock (Psylocke), que possui uma lâmina de energia telepática, capaz de dominar os inimigos. Treinada na antiga disciplina dos misteriosos Ninja, Psylocke é especialista em diversas artes marciais. O último lutador que participa em *X-Men 2* é Logan (Wolverine) que para além da capacidade de curar-se rapidamente, tem ainda a vantagem das poderosas garras a que deve o seu nome.
Até chegar bem perto de Phalanax, os X-Men terão que atravessar seis zonas bem distintas que correspondem a outros tantos níveis de jogo.
Desde as terras geladas da Sibéria, até à fortaleza de Apocalypse, passando pela base Avalon que se encontra em órbita terrestre, todos os cuidados serão poucos para conseguir cumprir a arriscada missão. Apesar de oferecer uma variedade considerável de truques e golpes de combates, *X-Men 2* acaba por comprometer no capítulo gráfico e na variedade de inimigos que vão surgindo no ecrã. No entanto, não deixa de ser uma proposta interessante no seu género e com o atractivo do jogador combater com os famosos X-Men.

Ficha Técnica

Sistema
MEGA DRIVE
Género
ACÇÃO
EM PLATAFORMAS
Editora
SEGA



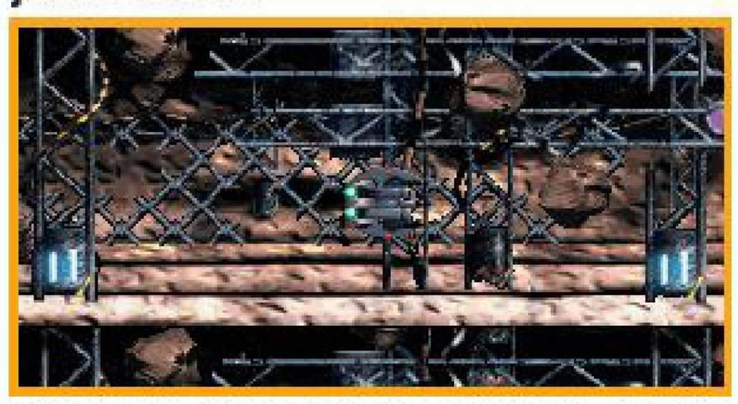


PC CD-ROM

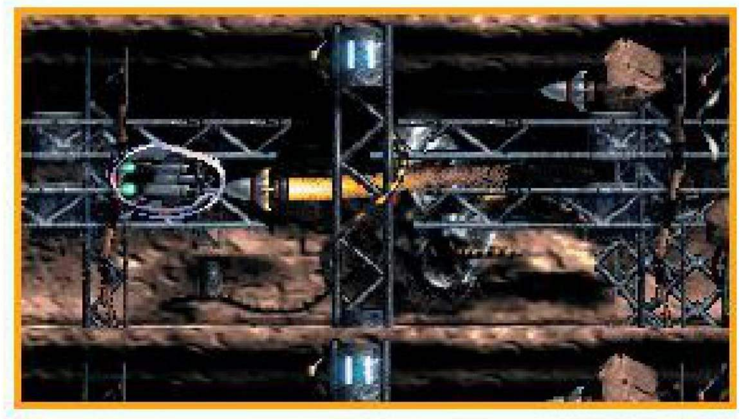
PROTOTYPE

DESTREZA: PRECISA-SE

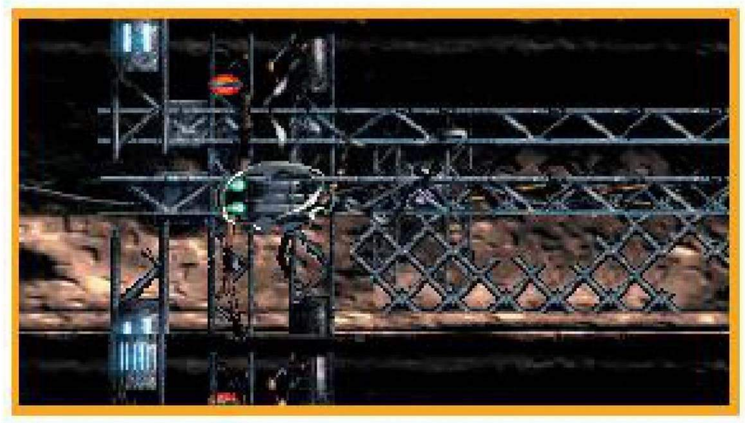
Quando as coisas funcionam e o resultado final ombreia com o conseguido pelos mais directos concorrentes, a batalha está ganha. Isto vem a propósito, pois *Prototype* consiste em vencer um vasto conjunto de batalhas e, possivelmente, a guerra, como objectivo final.



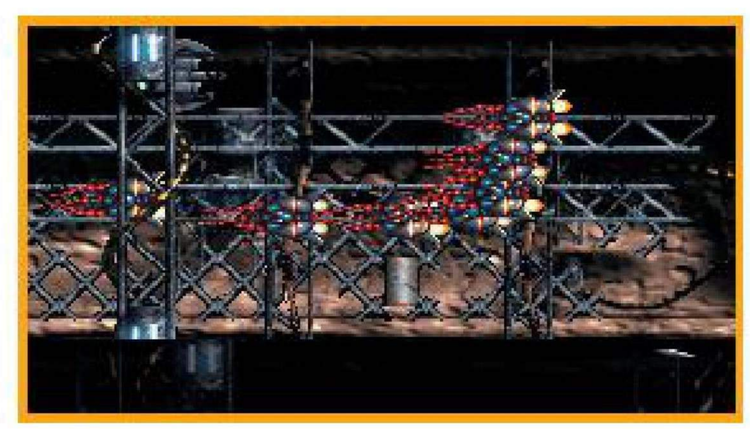
Estamos perante um shoot'em-up em que o joystick é peça fundamental e a destreza, reflexos e nervos de aço se tornam imprescindíveis para manobrar a nave



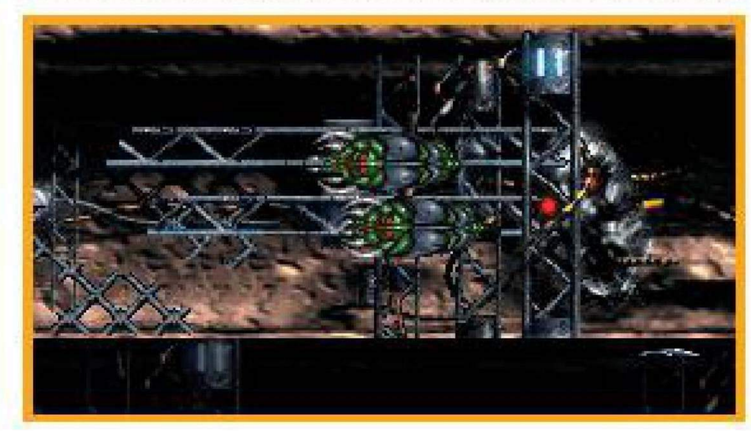
em ritmo veloz de perseguição, ataque e fuga contra as frotas inimigas.
Esta produção da NEO, saída dos estúdios da Surprise Productions, proporciona-nos um ambiente de voo interessante, capacidade de fogo a condizer e,



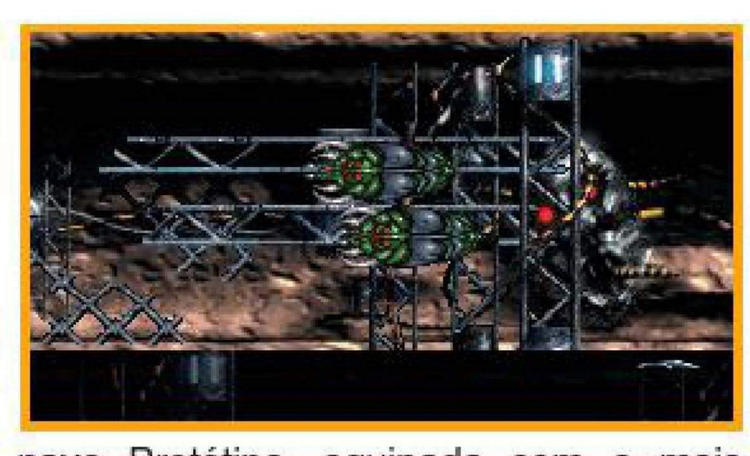
principalmente, uma jogabilidade isenta de grandes complicações sem que, com isso, perca o belo efeito das sequências de cada missão. A par com isso, os gráficos, tanto em fundo como na componente movimento, equilibram esta receita ideal de um shoot'em-up a sério, onde se desmultiplicam as centenas de inimigos e respectivas formações de combate, uma pista sonora que, ao contrário de tantas outras, não é chata nem repetitiva e nem sequer massuda (além de 30 minutos de música stereo), sete níveis de dificuldade em crescendo e uma resolução vídeo que desafia as inimigas de outros jogos congéneres.



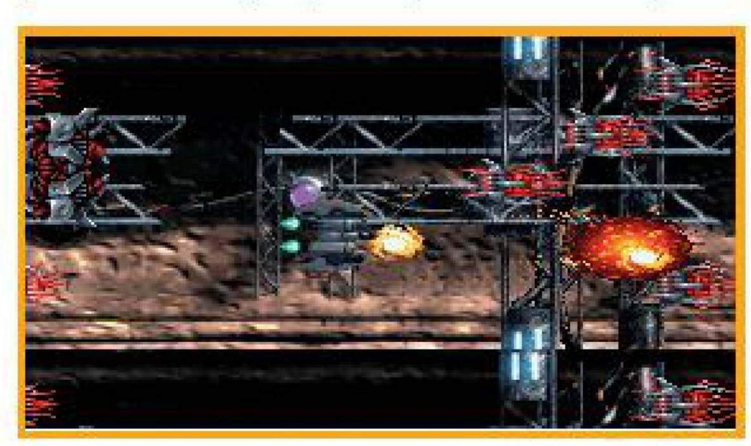
A história é simples ou, se preferirem, a mesma da receita habitual, com rectificação de temperos. Alienígenas imperialistas de uma galáxia distante acabam de

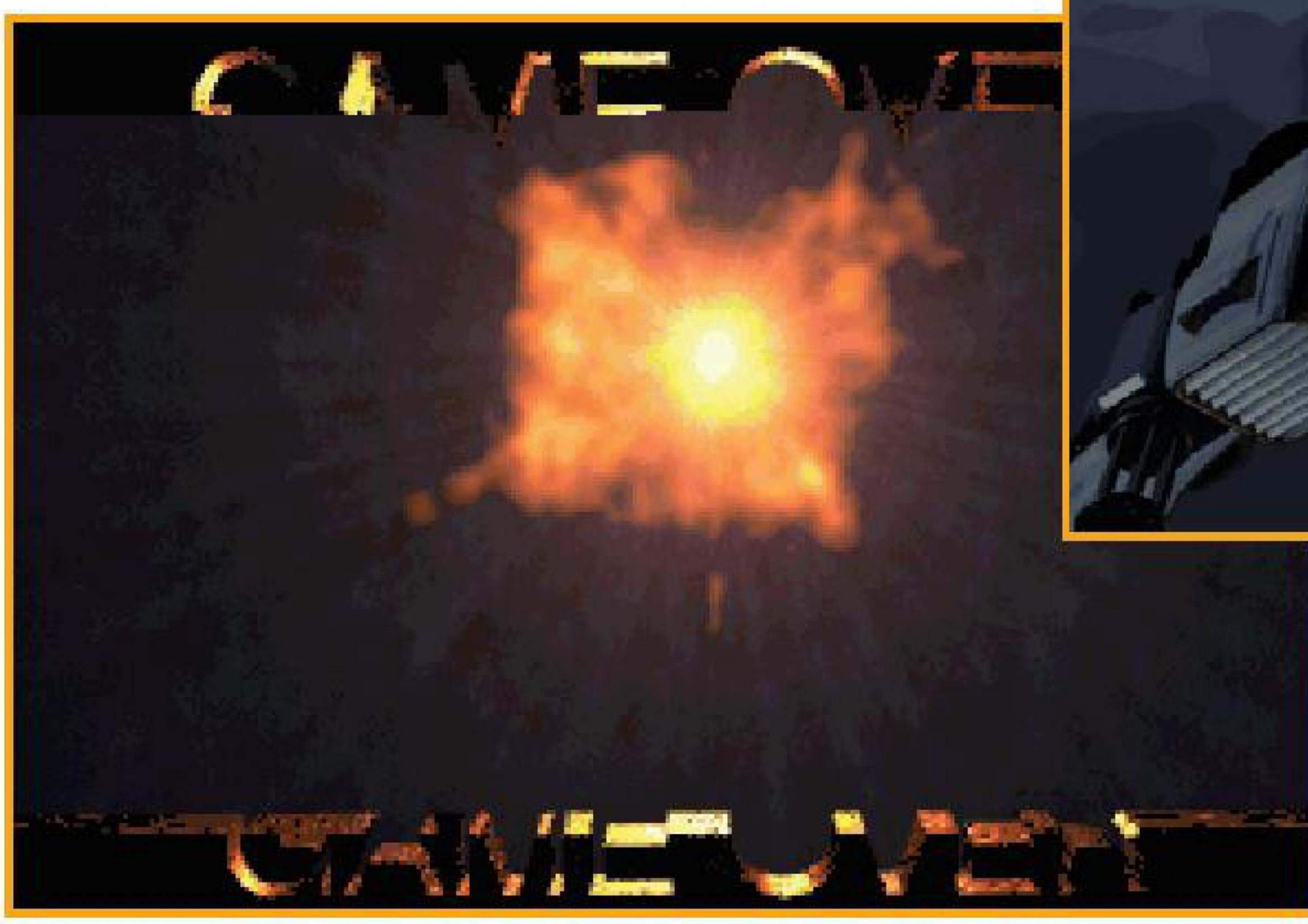


descobrir a civilização terráquea e querem conquistá-la. Porém, um grupo de cientistas acaba de concluir, com êxito, uma espantosa experiência laboratorial: a



nave Protótipo, equipada com o mais sofisticado armamento.
Vai daí, é preciso descobrir o tal Az, o piloto de eleição, o Super Herói do pum-

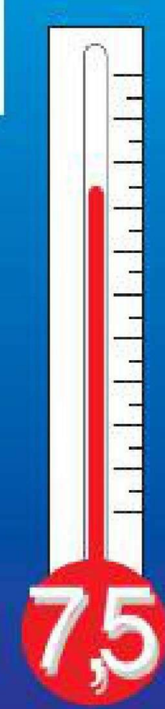




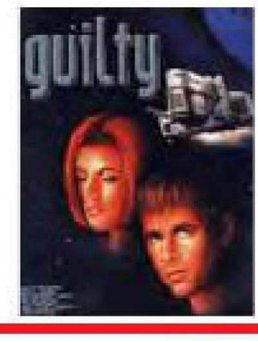
pum-pum tiro neles. Quem? Nós, os maníacos dos videojogos de computadores, de joystick em punho, a dar neles ou a levar para case que contar, consoante o jeito, o treino e a capacidade para gostar de jogos deste género.

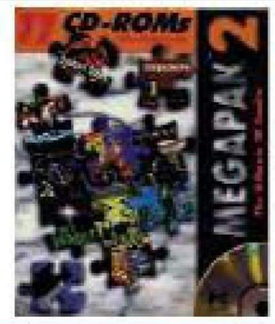
Ficha Técnica

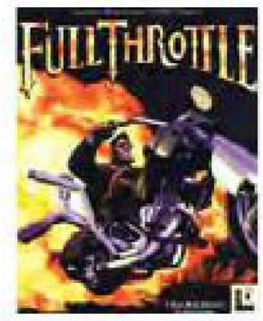
Sistema
CD-ROM
Género
SHOOT'EM-UP
Editora
SURPRISE PRODUCTIONS
Configuração Mínima
386 DX A 25MHz
4MB RAM
HD 2MB
CD-ROM DUPLA VEL.
PLACAS DE SOM COMUNS

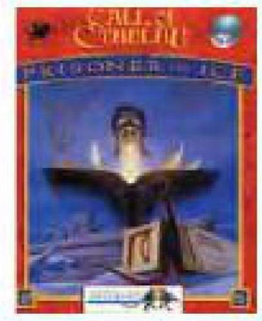


Loja 1 - C.C. Babilónia, Loja 70
2700 AMADORA
Tel. (01) 492 14 31
Loja 2 - Rua D. Pedro IV, 12
2745 QUELUZ
Tel. (01) 436 10 08/436 15 38









PC DISK

Battle Bugs	5.950$00
Dark Sun 2	6.950$00
Delta V	7.950$00
Evasive Action	5.200$00
F- 117A	2.950$00
Guilty	5.950$00
Gunship 2000	4.995$00
Hand of Fate	5.950$00
Hoyles Book of Games	4.500$00
Innocent	5.950$00
Isle of the Dead	2.950$00
Jungle Strike	4.950$00
Lode Runner	5.400$00
Nick's Picks - SIERRA	1.500$00
Operation Body Count	5.300$00
Pirates Gold	4.995$00
Power Drive	4.950$00
Retribution	5.200$00
Savage Empire	2.950$00
Seawolf	6.600$00
Shadow Worlds	3.950$00
Star Crusader	5.950$00
The Big Red Adventure	5.950$00
Time Quest	2.995$00
Warriors	5.995$00

PC CD-ROM

1944 - Across the Rhine	11.995$00
Al Unser Arcade Racing (Win 95)	6.995$00
Attack Stack - 8 CDs	9.995$00
Bioforge	12.995$00
Buried in Time	9.955$00
Collection of Clipart	2.500$00
Collection of Fonts & Icons	2.500$00
Collection of Gifs an Graphics	2.500$00
Collection of Tools & Utilities	2.500$00
Colection of Windows Programs	2.500$00
Combat Air Patrol	7.995$00
Command & Conquerer	11.995$00
Cyberrace	4.995$00
Dicionário da Língua Portuguesa	7.900$00
Dr. Drago's Madcap+Control Pad	11.995$00
Dungeon Master 2	10.995$00
Ecstatica	4.995$00
F-117A	3.950$00
Footbal Glory	8.995$00
Frontier - First Encounter	9.995$00
Gold Medal - Vol. 3	2.500$00
Gunship 2000	2.950$00
Hell	7.500$00
Inordinate Desire	4.950$00
Irom Assault	7.995$00
Jungle Strike	4.995$00
Megapack 2 - 11 CDs	13.995$00
Microcosm	5.950$00
Operation Boy Count	5.950$00
PC Super Games 1	2.500$00
Phantasmagoria	14.995$00
Player Manager II	7.995$00
Police Quest 4	4.995$00
Power Drive	5.950$00
Primal Rage	9.995$00
Return to Ringworld	7.200$00
Silver Load	9.995$00
Space Quest 6	9.995$00
Street Fighter 2	3.995$00
Terminal Velocity	12.995$00
The Best of Games 1	2.500$00
The Human Body	8.950$00
The Louvre	10.995$00
The Scroll	7.995$00
The Ultimate Haunted House	8.950$00
Transartica	2.950$00
Universe	4.950$00
Warcaraft (Orcs & Humans)	5.995$00
Warriors	8.995$00
Zeppelin	6.950$00

PC CD-ROM
(Maiores de 18 anos)

Born to Love	3.500$00
Club 69	3.500$00
Dirty Nurses	3.500$00
Extreme Gail	3.500$00
Hot Lovers	3.500$00
Nature's Bounty	3.500$00
Naughty Pussies	3.500$00
Pink Sheets	3.500$00
Pleasure Island	3.500$00
Porn Asylum	3.500$00
Wet Dreams	3.500$00
Essential Guide of Better Sex	6.995$00
The Joy of Sex (PHILIPS)	6.995$00

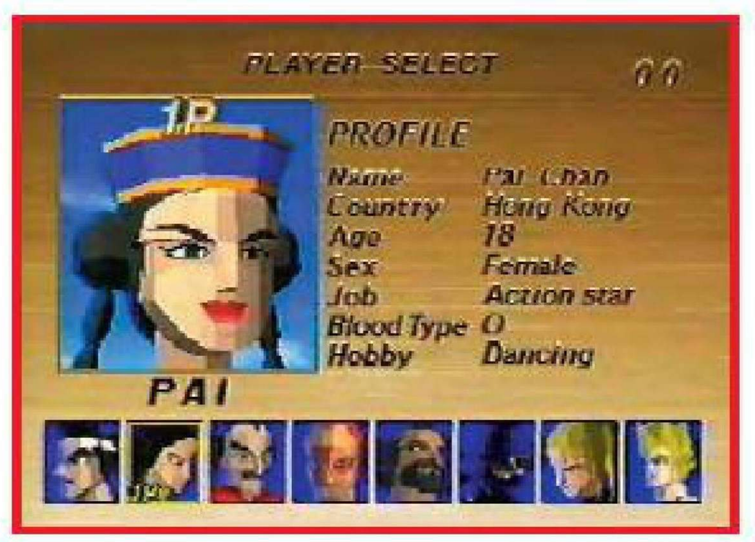
Pedidos para: Rua D. Pedro IV, 12
2745 QUELUZ
Pagamento: Cheque ou Vale Postal, à ordem de GAME-INFORMÁTICA
Portes à Cobrança

Virtua

KUNG-PUM-FU ZÁS

Vamos lá a ver. Os gráficos, poligonais, poderão deixar-nos um tanto surpreendidos pelo diferente daquilo que a estavamos acostumados a ver. Mas meu, deixemo-nos de cantigas.

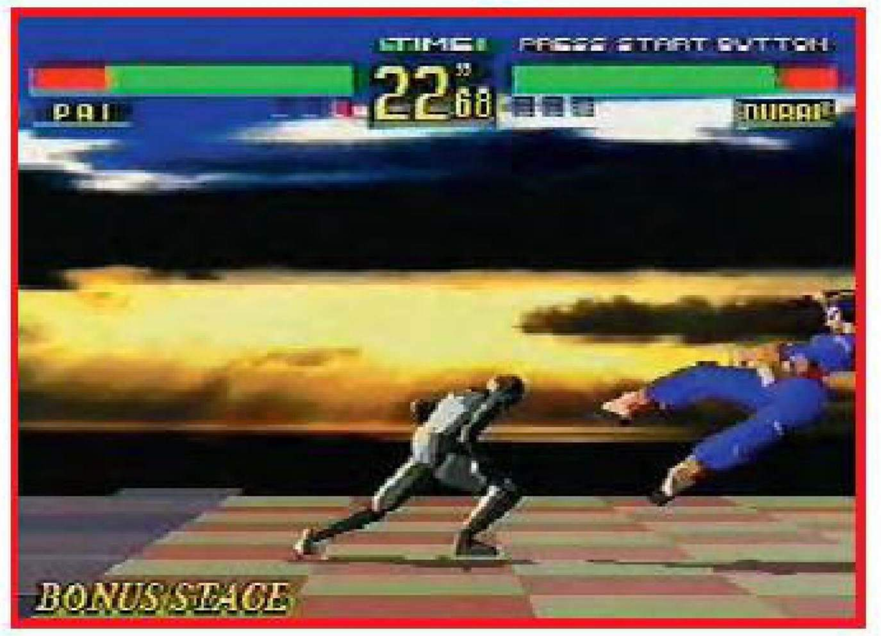
Virtua Fighter enche-nos as medidas pela rapidez de acção, pela ausência de prepotência por parte da máquina, pela perfeição de movimentos dos lutadores em acção. Os mortais, os saltos, as quedas, todos os movimentos do jogo



são perfeitos, quer em velocidade quer em recorte, o que (repetimos) não acontece nos similares (Street Fighter, como exemplo). Além disso, os golpes especiais inerentes a cada combatente tornam-se perfeita e facilmente executáveis após uma meia hora de treino, não havendo por isso aquela confusão (leia-se grau de dificuldade inútil e baralhante) dos tais similares.

De certa forma, atrevemo-nos a dizer, *Virtua Fighter* consegue ensinar-nos um pouco de kung-fu. Esta sua componente torna-se tanto mais didáctica quanto estivermos familiarizados com a mais célebre das Artes Marciais, nascida há milénios da China e aprimorada nos templos, dentre os quais se celebrizou Shaolin. Indo mais longe, é verdade que entre as cenas de acção de um filme de Bruce Lee e *Virtua Fighter* a diferença de visualização prende-se tão só entre a personagem de carne e osso e a poligo-

r Fighter



nal desenhada em 3D. Como não podia deixar de ser, o jogo tem uma história, que é assim:

- Há centenas de anos, a Guarda Imperial chinesa desenvolveu uma técnica de Arte Marcial chamada de Hakkyoku Ken (raiz do Kung-Fu), que os soldados japoneses (os donos do Karaté) conheceram a aperfeiçoaram durante a II Guerra Mundial.

A partir daí a Arte foi-se espalhando pelo mundo, conquistando muitos e fervorosos adeptos, femininos e masculinos, que aprimoraram o saber ancestral, criando a sua própria técnica e inventando golpes especialícimos, capazes de partir o mais pequeno dos ossos ao mais terrível dos inimigos. Então, os oito melhores lutadores de Hakkyoku Ken decidiram reunir-se em campeonato, para elegerem o melhor, o campeão dos campeões. Vai daí, é dar neles, uns nos outros, até chamarem pela mãezinha.

Embora com certa graça, os fundos

paisagísticos são os comuns a este tipo de beat'em-up. Mas, não é demais referir, a pureza de movimentos e a perfeição conseguida, apesar da rapidez dos lutadores e respectivos golpes. É de facto admirável. E depois, um completo menu de opções permite-nos configurar o jogo a gosto, cabendo-nos ditar o volume/consumo da nossa própria energia e outras artimanhas que vão aumentando e/ou diminuindo o grau de dificuldade de cada partida.

Em conclusão, é caso para afirmar que, pelas mostras *Daytona + Virtua Fighter* a Saturno promete tornar-se, a curtíssimo prazo, um osso de aço para as pobres mandíbulas das consolas concorrentes, incapazes de o roerem. Assim haja novo e mais profuso software, equilibradamente de semelhante qualidade, para alimentá-la.

Ficha Técnica

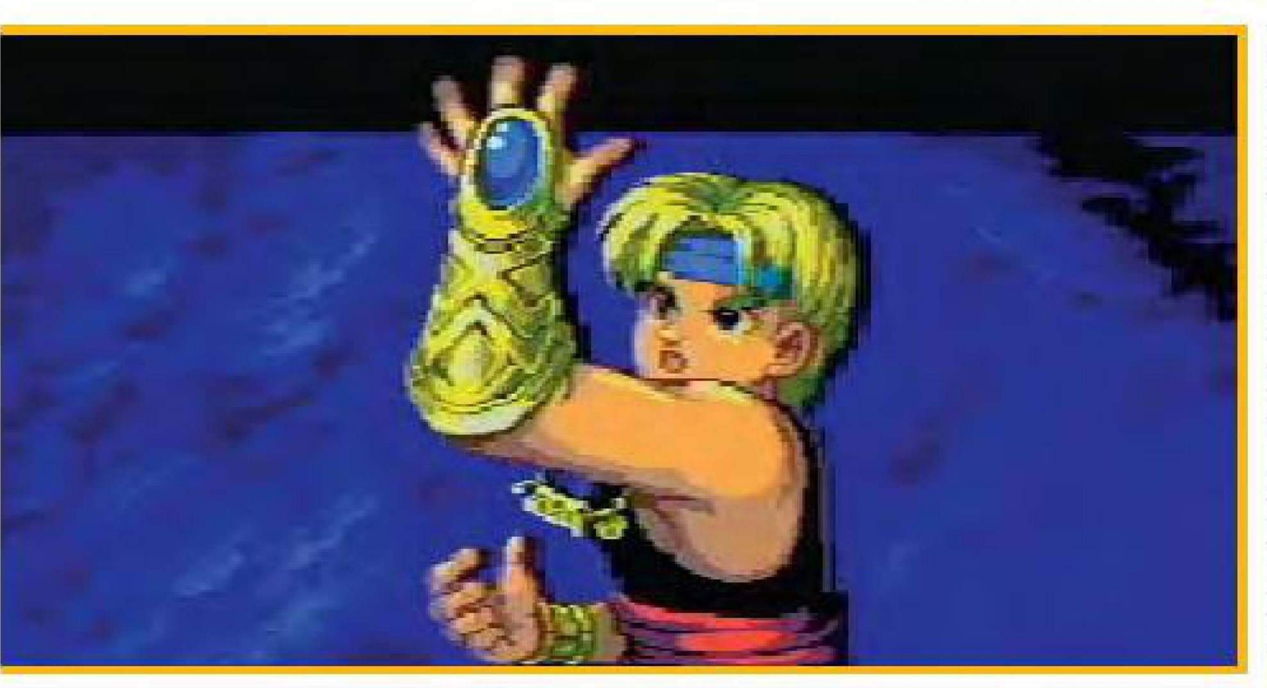
Sistema
SEGA SATURN
Género
ARTES MARCIAIS
Editora
SEGA

10

THE STORY of THOr

DUELO DE MAGIA

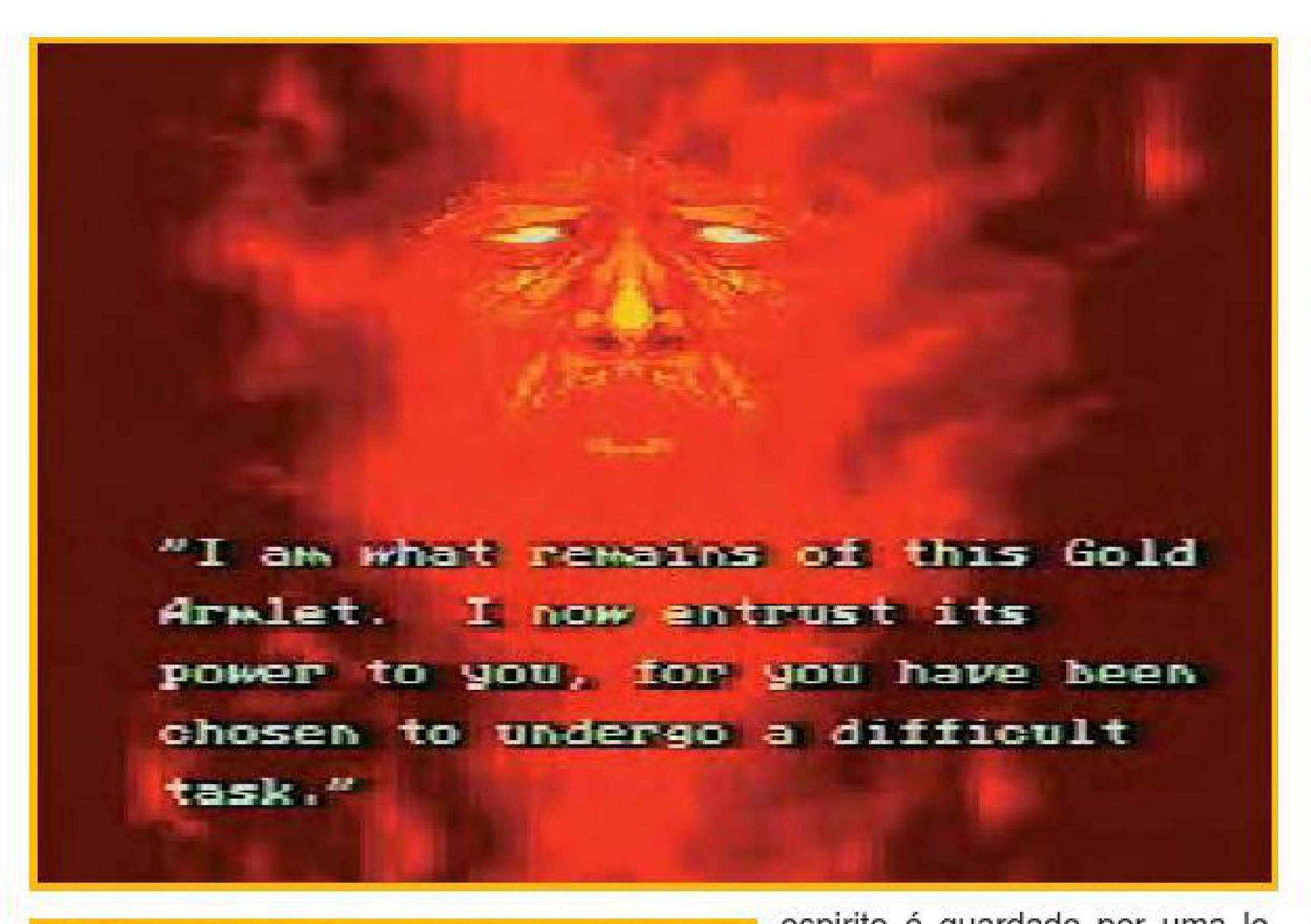
Há muitos séculos atrás, numa época de magia, dois poderosos feiticeiros, Reharl e Agito, travaram uma batalha devastadora nas terras sombrias e distantes de Oasis.



A fonte do poder de toda a região residia em duas pulseiras, uma dourada na posse de Reharl, com a qual governava os quatro espiritos e uma prateada que pertencia a Agito, com a qual criava o caos e a desordem. Uma vez que ambos os guerreiros desapareceram nesse derradeiro combate, as pulseiras nunca mais foram vistas e permanecem como uma das lendas de Oasis. A história retoma o seu curso quando o principe Ali, um jovem ambicioso e lutador, participava numa das suas caças aos tesouros perdidos de Oasis. Ali deparou com uma ilha deserta e enquanto explorava uma caverna descobriu a pulseira dourada, que veio fundamentar toda a lenda dos dois feiticeiros.

Tendo em seu poder a localização dos quatro espiritos da pulseira dourada e com a ilha a submergir, Ali teve apenas tempo de dirigir-se para o barco e remar com toda a força e determinação para Oasis. E é neste preciso momento que o jogador entra na aventura, controlando as decisões do principe, assim que este chega ao seu reino, com o objectivo de encontrar os quatro espiritos da pulseira dourada e o proprietário da pulseira prateada, uma vez que este pode semear a desordem e destruição no reino.

Segundo a lenda, "Aquele que possuir a pulseira de ouro controlará os espiritos da água, fogo, sombra e das plantas". Mas para tal, Ali tem que encontrar os quatro espiritos de modo a completar a sua missão. No entanto, o templo de cada



espirito é guardado por uma legião de monstros e bárbaros, necessitando o herói de muita coragem e alguma dose de sorte para os enfrentar e combater, por vezes em situações de larga desvantagem numérica.

O primeiro espirito no caminho do príncipe é Dytto (o espirito da água), seguindo-se Efreet (o espirito do fogo), Shade (o espirito da sombra) e finalmente Bow (o espirito das plantas). Armado inicialmente apenas com um punhal, Ali encontrará na sua longa aventura diversas armas que podem ser recolhidas nos baús de tesouros ou adquiridas inclusivamente ao inimigo, permitindo mais de uma dezena de combinações e golpes de combate. À medida que recolhe os poderes dos diversos espiritos, Ali ganha também alguns poderes mágicos, desde a possibilidade de produzir trombas de

água, através do espirito da água, até disparar uma rajada de chamas, através de Efreet, o espirito do fogo.

Apesar de *The Story of Thor* graficamente ser bastante atraente, esta aventura vale essencialmente pelo vasto e labirintico número de cenários oferecidos, todos distintos e bem coloridos, demonstrando-se Oasis uma ilha enorme e cheia de supresas. Para além disso, o simpático e destemido herói do jogo (o

príncipe Ali) acaba por conseguir ajudas de todos os pontos da região - acabando por estabelecer contactos com os aldeões, apoderar-se de diverso armamento dos inimigos e utilizar uma mão cheia de truques de magia, provinientes dos espiritos da pulseira dourada. Uma aventura que vale a pena conhecer.

Ficha Técnica

Sistema
MEGA DRIVE
Género
AVENTURA
Editora
SEGA

MEGA DRIVE

8,5

PITFALL
The Mayan Adve

O NOVO INDIANA JONES

Considerado um dos mais ousados e bem sucedidos aventureiros de sempre, a lendária figura de Pitfall Harry revela o fascinio pela investigação e exploração de outras culturas e civilizações.

Após muitos anos dedicados à aventura e exploração, Pitfall Harry desistiu temporariamente das suas viagens, para criar o seu filho, Harry Junior, que desde cedo demonstrou ter herdado o gosto do pai pelo desconhecido. Afastado das lides aventureiras durante algum tempo, Pitfall Harry recebia com grande emoção os relatos das empolgantes explorações

levadas a cabo pelo seu filho nos quatro cantos do mundo, motivando um sentimento de nostaliga e saudade naquele que foi o maior explorador de todos os tempos. Foi nesta altura que Pitfall decidiu empreender uma última aventura, mas agora com a companhia do seu filho, escolhendo para a ocasião um dos mais fascinantes e misteriosos destinos: a civilização Maia.

As selvas da America Central servem assim de cenário para esta arriscada e derradeira aventura de Pitfall Harry, que procurará em conjunto com Harry Junior, descobrir o grandioso tesouro perdido dos Uaxactun. Segundo a lenda, o tesouro encontra-se guardado pelo espirito de um antigo guerreiro Maia chamado Zakelua, o senhor do mal.

com a roupa que tinha vestida e um diário, com importantes informações da cultura Maia, recolhidas pelo próprio Pitfall - preciosas dicas, totalmente traduzidas para português e que se encontram no manual que equipa o jogo. Ao longo de diversos níveis, Harry Junior deverá libertar o seu pai das mãos do terrivel Zakelua e simultaneamente en-

Tudo começou quando há milhares de anos atrás, Zakelua tentou conquistar as terras dos Maias, para poder governar o império. Após muitas batalhas, foi finalmente derrotado e nunca mais se soube dele. No entanto a lenda assumiu novos contornos no terceiro dia da expedição, quando Pitfall Harry desaparece misteriosamente, deixando o seu filho isolado

...ntures

contrar o fascinante tesouro Maia, ultrapassando todos os perigos adjacentes às selvas da Amércia Central, numa demonstração de coragem, força e alguma sorte que só encontra paralelo nas aventuras cinematográficas de Indiana Jones. Editado pela Activision, *Pitfall - The Mayan Adventure*, oferece um conjunto invulgar de acções ao herói do jogo, possibilitando a deslocação na selva de diversas maneiras, desde a utilização das clássicas lianas (tal como fazia Tarzan), trepar cordas, gatinhar, até á condução de um skate ou de um carro

das minas (em Balankanche). Em todos estes movimentos, a animação consegue igualar o elevado nível dos gráficos, assemelhando-se neste aspecto a outras aventuras de sucesso como *Flashback*. Entre os diversos territórios Maias que Harry Junior atravessará destaca-se a selva de Ceiba, as minas de Tazamul, as quedas de água de Xibalba, a cidade perdida de Copan e o templo de Copan, seguindo-se uma longa e difícil caminhada até ao templo de Tical, que passa pela floresta chuvosa de Lakamul, pela lagoa de Yaxchilan, a mina de Balankanche e as ruinas de Tikal. Pelo caminho, o temível Zakelua armou um exército de soldados com o objectivo de atrasar e, se possível, anular a expedição Pitfall, deparando o herói do jogo com diversos esqueletos e espiritos de Chaac, a que se junta a tradicional bicharada da selva como jaguares, falcões e serpentes. Para combater estes perigos, Harry Junior poderá recolher algumas armas dos próprios Maias, durante a aventura, destacando-se para o efeito o poderoso Boomerang e a pedra explosiva de Pacal. As grandes doses de adrenalina oferecidas e a excelente qualidade tanto gráfica como sonora que envolve este projecto da Activision, transformam *Pitfall* num dos melhores jogos de aventura alguma vez concebidos para a consola Mega Drive. Obrigatório para apreciadores do género e não só.

Ficha Técnica

Sistema
MEGA DRIVE
Género
ACÇÃO / PLATAFORMAS
Editora
ACTIVISION

MEGA DRIVE

9

BURN:

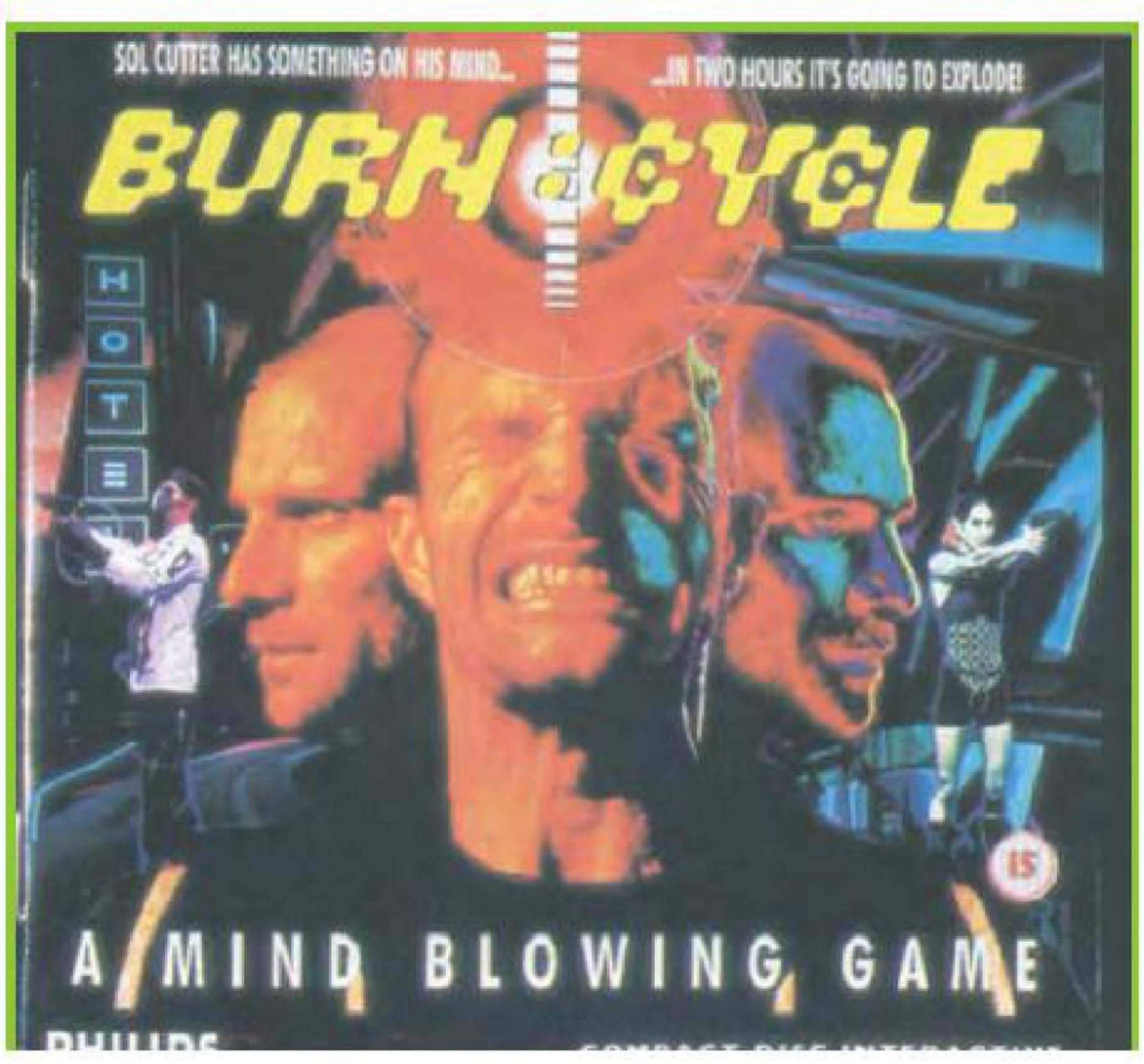
UM VÍRUS NA CABEÇA

É, sem dúvida, o título mais forte do catálogo da Philips para CD-I, pelo menos se pensarmos na captação de um público mais jovem, cansado dos básicos jogos de plataformas e tiro neles e em busca de um produto já com sofisticação para adolescentes envolvidos com computadores e curiosos por tudo o que a informática oferece. Isto porque *Burn: Cycle* é um jogo feito ao gosto do dia, onde a palavra de ordem é... ciberespaço.

A história ameaça tornar-se repetitiva, mas a verdade é que o filão está ainda a dar os seus frutos. Assim, em *Burn: Cycle*, o jogador controla Sol Cutter, um herói que tem como profissão a recolha de dados em sistemas informáticos mesmo quando os proprietários não os desejam facultar, algo que faz usando as redes de comunicações ou, quando tudo isso falha , a "visita" às instalações. Sol Cutter é um "hacker" mas também um ladrão...

É exactamente a meio de uma dessas operações que o jogo começa. Cutter regressou ao local do seu último emprego, a SofTech, para obter informação para um cliente. Só que os guardas da poderosa corporação descobriram o intruso - pior, os intrusos, que Cutter levou a namorada - e perseguem o par pelos corredores do edifício.

Um verdadeiro "tiro neles" num labirinto que obriga não só a pensar de onde vem o próximo perigo mas também qual o melhor caminho para sair dali. algo que não vai preocupar Kris, a companheira de Sol, que acaba varada por alguns balázios... O herói, que entretanto conseguira obter os dados da SofTech (e uma valente dor de cabeça que não sabe bem explicar), ao ligar-se, pelo seu implante neuronal (uma espécie de tomada na base do cérebro, coisa trivial nos "hackers" do futuro, dizem-me...) ao sistema, trata de pôr-se em fuga, usando o veículo de Kris, de cujo corpo inanimado retirou as chaves e o cartão de crédito. A viagem de regresso à cidade é, contudo, acidenta-



CYCLE

da, porque os canhões varrem os céus. É um exercício de gincana acrobática com tiros pelo meio...

Na trama citadina o jogo transforma-se numa aventura com uma série de obstáculos para ultrapassar. Cutter entrega o que roubou na Igreja Kármica e recebe um crédito em dinheiro que lhe permitirá viver bem nos próximos tempos. Só que, descobre, não tem muito tempo para gozar a vida... a dor de cabeça que sente é sinal de um vírus que lhe entrou no cérebro - na SofTech, claro - e o vai "desactivar" em duas horas, se não encontrar o antídoto. Uma luta contra o tempo que o jogador deve solucionar em tempo real...

Claro que *Burn: Cycle* não se resolve em duas horas, há que voltar uma e outra vez ao jogo, explorando as diversas possibilidades de resolução do dilema de Sol Cutter. É um regresso que se faz com algum entusiasmo porque este jogo representa um dos expoentes de exploração do potencial do CD-I ainda sem recurso à placa de vídeo digital. É com produtos como este, que conseguem reunir num encadeado cheio de acção, sequências vídeo, animações de computador e cenários estáticos com uma qualidade ímpar que os possuidores de um aparelho da Philips podem causar inveja. É, pena, porém, que os editores continuem a não apostar a fundo em jogos para a plataforma, apesar da promessa de múltiplos títulos anunciados com alguma regularidade. Para já fiquem com este *Burn: Cycle* da TripMedia, que além do CD do jogo inclui um CD áudio com onze faixas que formam a banda sonora do jogo. Música "techno" e "new age" ao gosto do dia...

Ficha Técnica

Sistema
CD-I
Género
AVENTURA/ACÇÃO
Editora
PHILIPS

Full Throttle

O EASY RIDER DO SÉC. XXI

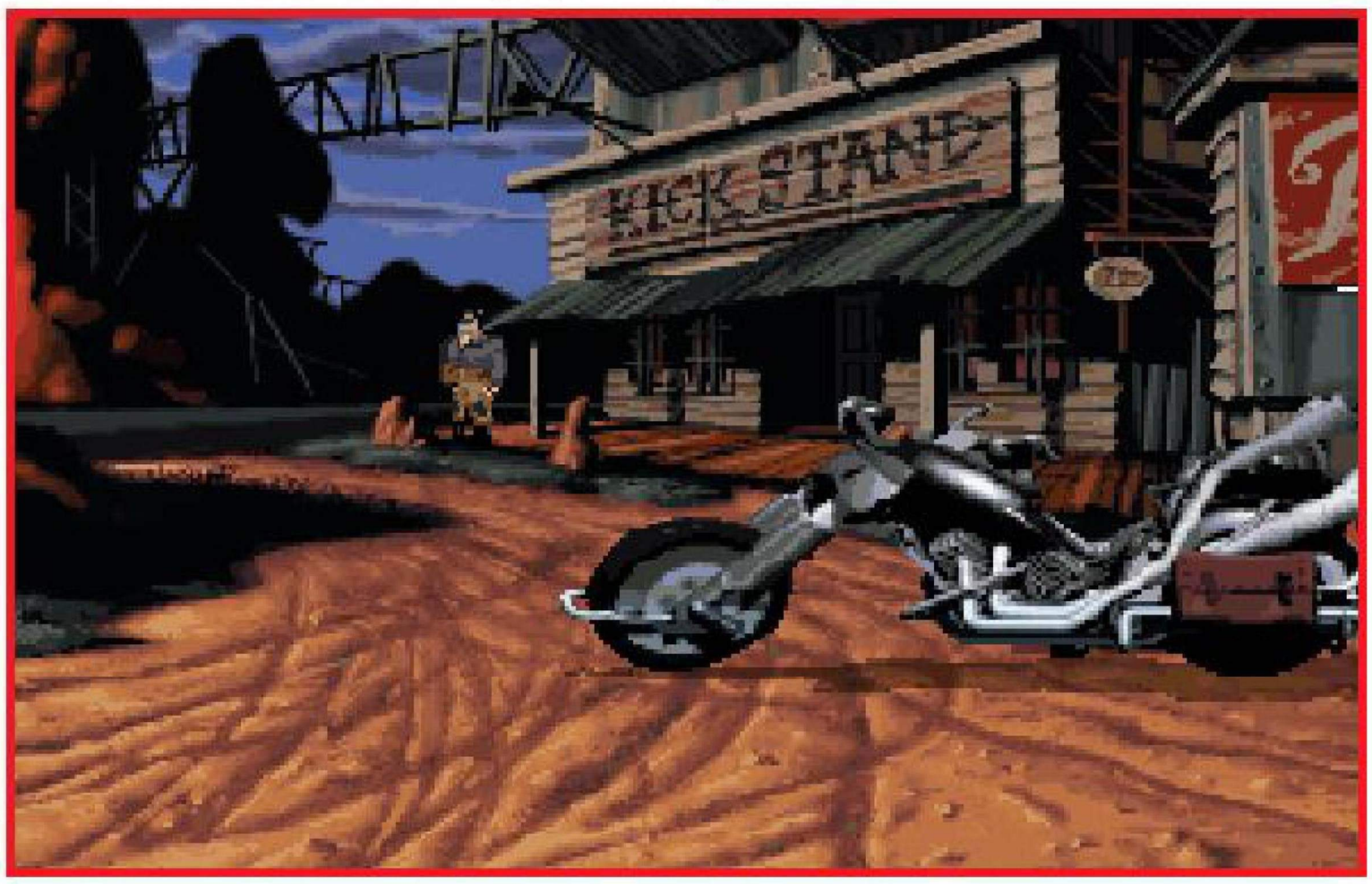
Atenção Motards do Cabo da Roca. Atenção easy riders, amantes das classic shoppers do Minho ao Guadiana. Se estivéssemos em Dezembro diria que era presente de Natal. Como estamos no início do Outono, este jogo será um óptimo companheiro de solitários em noites de lua cheia.

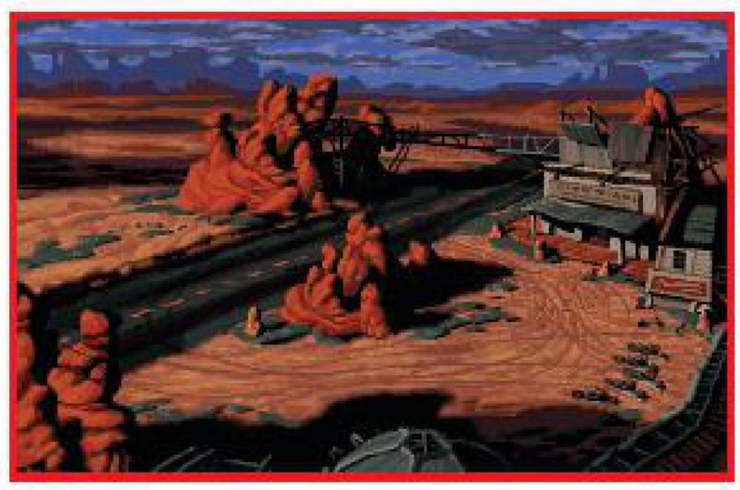
Monte na Harley, ou seja na Corley e parta a dar na cara desses malandros que o tramaram. Eu fui e, franqueza seja, achei uma maravilha desopilante. É gozo puro, com direito a débitos de adrenalina. Por vezes, se as coisas falham, o rato é que as paga.

Full Throttle não é uma simples aventura nem tão-pouco um beat'em-up com enigmas e caça-objectos p'ro menu à mistura. Antes desenrola-se num ambiente cinemático, onde os cenários em 3D do mais clássico desenho animado nos fazem mergulhar numa quase realidade. Mas, cabe a interrogação, seria de esperar outra coisa da Lucas Arts?

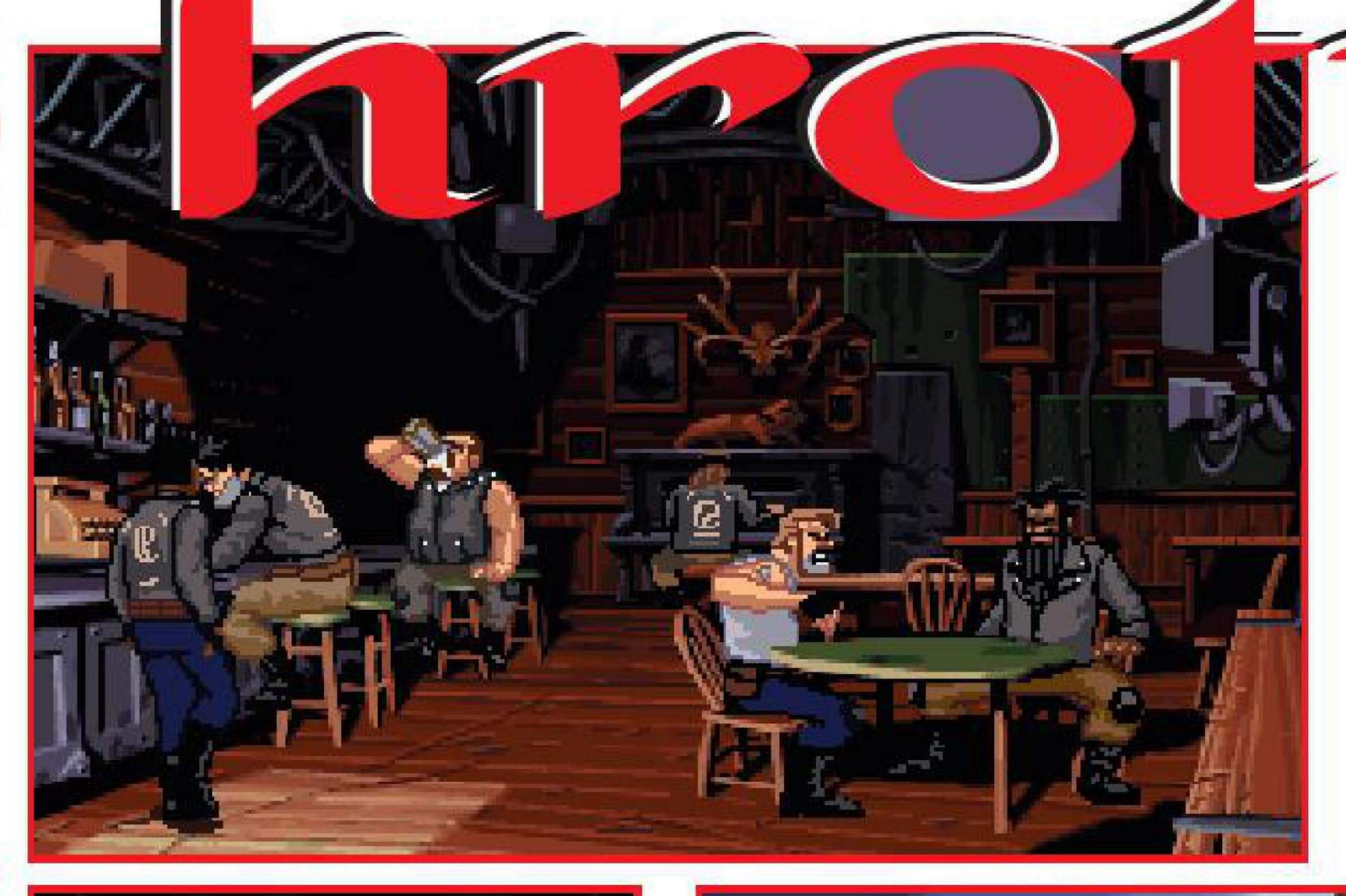
Em síntese, *Full Throttle* tem de tudo um pouco. Animação, acção, condução do motão, mais uma série de "ãos" pela positiva. Acrescente-lhe humor, apelo à inteligência - o evoluir do jogo está longe de ser linear - e uma boa trilha sonora onde pontificam duas bandas de biker-rockers - Gone Jackals e Wiskey and Skirt - , um roncar realista dos motores, uma sexy mecânica (Maureen, filha do defunto Corley) e uma série de sequências paralelas à aventura em si, com as quais temos de lidar sem intervir, e temos um belo jogo a merecer quase a nota máxima da Mega Score, pela originalidade, grafismo, som e desenvolvimento da aventura.

Calce as botas, vista o blusão, envergue os restantes cabedais, dê um pontapé na porta, abane o esqueleto do Qhohog,





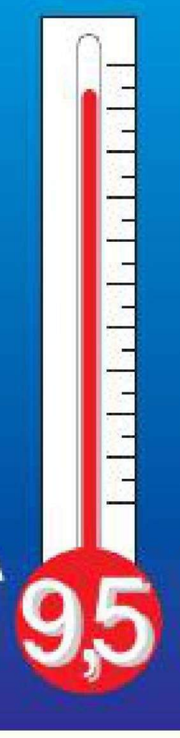
Throttle



o idiota do taberneiro que lhe roubou as chaves e parta estrada fora a lutar pela sua honra até provar que está inocente. Ah, claro, o herói motard chama-se Ben e é líder dos Polecats. Os maus da fita são o ricaço Ripburger, vice-presidente da Corley Motors e autor moral do assassínio do velho, e os perigosos anjos negros do bando Vultures. Só lamento não poder contar-vos (ainda) se, no fim, esta curtida aventura se transforma num romance cor-de-rosa, com o casamento de Ben e Maureen. Será?

Ficha Técnica

Sistema
PC CD-ROM
Género
ACÇÃO
Editora
LUCASARTS
Configuração Mínima
486DX/33 - CD-ROM DUPLA VEL. - RAM 8MB - HD 1MB VIDEO VESA OU PCI



True Lies

A VERDADE DA MENTIRA

Escondendo-se atrás da personalidade de um simples vendedor de sistemas computarizados, Harry Tasker é na realidade um dos melhores agentes da Sector Omega, uma agência governamental ultra-secreta que entra em acção em situações extremas.

Nunca o destino de uma nação esteve tão ameaçado como agora, dependendo única e exclusivamente das boas prestações de Harry Tasker, naquela

que será certamente a missão mais arriscada da sua vida.

Tudo começou quando os Crimson Jihad, um grupo de fanáticos terroristas liderado pelo implacável Abu Aziz, roubaram ogivas nucleares da base soviética do Cazaquistão, ameaçando agora utilizá-las nos Estados Unidos. Com a ajuda de Gib (também agente da Sector Omega), Harry tem de arriscar tudo

para impedir esta catástrofe, percorrendo o mundo inteiro (desde as montanhas Suíças até à China) na procura de pistas sobre o paradeiro dos terroristas. Esta edição da Acclaim que dá pelo

nome de *True Lies* convida o jogador a assumir o papel do agente Harry Tasker, com o objectivo de frustar os planos de Abu Aziz e do seu grupo terrorista, Crimson Jihad, antes que estes provoquem um pesadelo nuclear.

A primeira das dez missões que compõem o jogo desenrola-se nas montanhas da Suíça, mais precisamente no interior do palácio fortificado de Jamal Khaled, um aliado secreto de Abu Aziz. O objectivo da primeira fase da operação é encontrar o escritório onde está instalado o computador de Khaled e colocar um modem que permitirá à Sector

Omega extrair informações vitais. Para tal, Harry terá que localizar o cartão magnético que lhe dará acesso à sala onde está o computador.

Após a instalação do modem, o alarme do palácio entra em funcionamento, alertando um grupo de guardas de elite ao serviço de Jamal Khaled.

Utilizando algumas passagens secretas e o muito armamento que tem disponí-

Lies

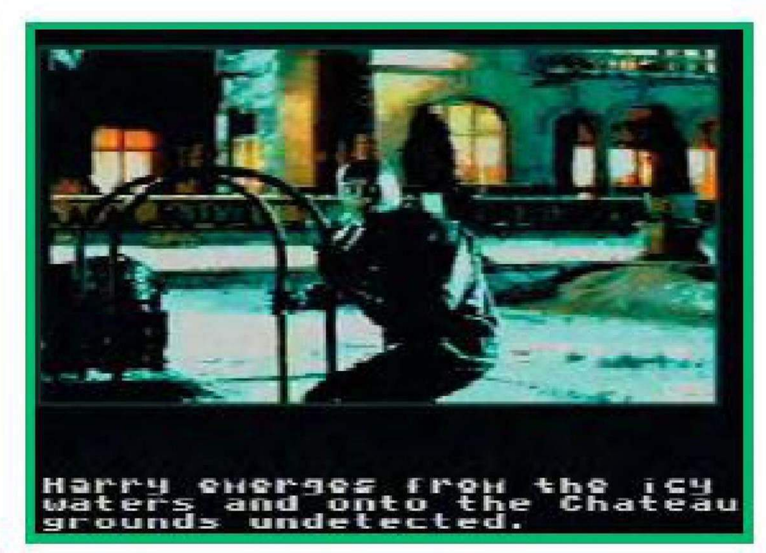
vel, Harry inicia a segunda fase da missão com a necessidade de ter de escapar do palácio e atingir o sopé da montanha, onde Gib está à sua espera antes de os guardas chegarem ao local.

Nos restantes níveis, a agência Sector Omega receberá informações relativas às últimas posições de mebros da Crimson Jihad, desde os Estados Unidos ao continente Asiático.

Na fase terminal do jogo, o agente secreto recebe a informação que as últimas ogivas nucleares, previamente armazenadas ao largo da costa da Florida, estão a caminho de Miami em quatro camiões. Numa corrida contra o tempo, Harry passa a assumir o comando de um caça Harrier que demonstra, uma vez mais, a enorme variadade de cenários oferecidos e os objectivos bem

distintos de cada fase da operação. Para combater o grupo terrorista e o seu líder, a Acclaim fornece a Harry um vasto armamento, onde se encontra um lança-chamas, um revólver de 9 mm, uma metralhadora Uzi, uma espingarda e ainda granadas e minas, tudo, naturalmente com munições limitadas.

Apesar de a grande maioria das missões decorrer como um clássico "tiro-



-neles" com uma perspectiva aérea do cenário, existem algumas interessantes variantes como a utilização do caça Harrier - a Acclaim aproveita ainda as melhores sequências de acção e tiroteio da obra cinematográfica (onde Schwarzenegger assume o papel de Harry Tasker) para produzir este *True Lies* para a Mega Drive. Um desafio que para além da boa qualidade gráfica e da

envolvente banda sonora, aposta numa variedade de cenários e missões pouco comuns neste género de jogos.

Ficha Técnica

Sistema
MEGA DRIVE
Género
SHOOT'EM-UP
Editora
ACCLAIM

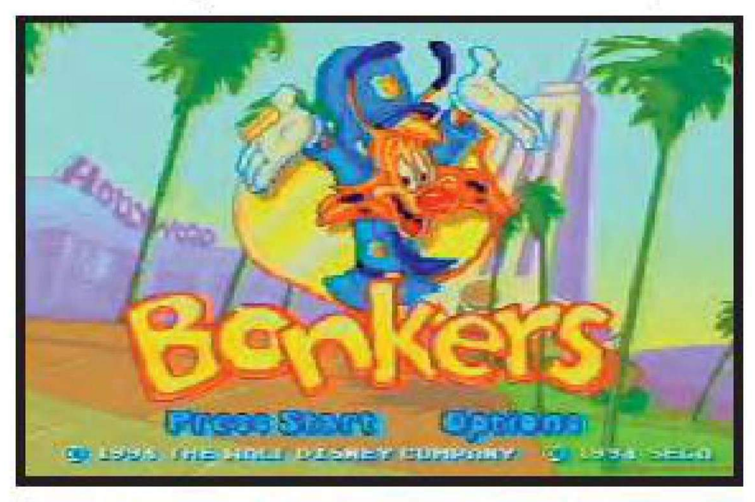
MEGA DRIVE

8,5

POLICIAL DO RISO

Preparem-se, gatunos e bandidos, o agente policial Bonkers B. Bobcat chegou à Califórnia e promete acabar com a criminalidade em poucos dias. No entanto, a verdadeira surpresa desta afirmação reside no armamento que o destemido agente Bonkers pretende utilizar: donuts e chicletes.

Segundo a Disney Software, tudo começou quando o departamento policial de Los Angeles decidiu introduzir um prémio para o "Melhor Policia do Mês", utilizando como único meio de pontuação o número de criminosos colocados atrás das grades. Quando este anúncio chegou aos ouvidos de Bonkers, que detinha o estatuto de "Toon Cop", ficou claro que a obtenção deste novo troféu, catapultaria a sua carreira, transformando-o no centro das atenções de Hollywood. Em pouco tempo, o herói do jogo esboça um plano de ataque, composto por quatro acções contra os principais culpados pelos distúrbios na cidade: capturar o bando de maus condutores liderados por Ma Tow Truck, encerrar a máquina do lixo e principal esconderijo do criminoso The Rat, desactivar as bombas colocadas por Mr. Big em diversos armazéns e deter o perigoso Harry the Handbag antes que este roube os famosos tesouros do museu Toon. Esta divertida proposta da Disney divide-se assim em quatro níveis bem distintos, podendo o jogador alterar a ordem das missões.



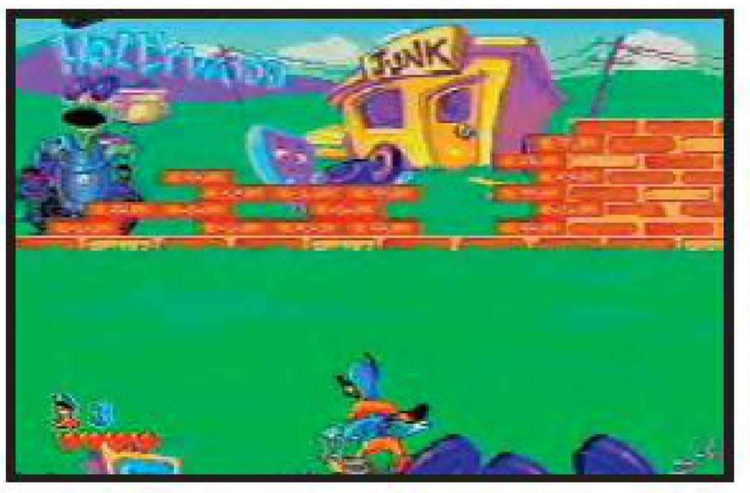
Para eliminar o bando de Ma Tow Truck, o agente Bonkers participará em diversas perseguições automóveis dignas dos filmes de Hollywood (gravados ali bem perto), utilizando munições de chiclete e algumas latas de óleo para colocar fora da estrada os criminosos que rodam a alta velocidade em potentes carros e motos. Bonkers conta ainda com o apoio aéreo de um helicóptero da policia, que ocasionalmente sobrevoa o local para recarregar as armas (de chicletes, claro). Na segunda missão, onde é necessário capturar The Rat, Bonkers elaborou um plano genial, que passa

Kers

pela rápida construção de um muro em redor do esconderijo do fora-da-lei, de modo a obrigar este a sair da toca. Por detrás do terceiro foco de conflito na região encontra-se Mr. Big, que decidiu espalhar bombas relógio por diversos armazéns da cidade. Num tempo recorde, Bonkers terá que encontrar dentro dos armazéns as peças que permitem desactivar as bombas, contando muitas vezes com a presença de alguns agentes ao serviço de Mr. Big. O derradeiro caso desenrola-se no Museu Toon, onde um grupo de larápios liderado pelo famoso Harry the Handbag procura deitar a mão aos tesouros incalculáveis

deste museu. Como arma de combate, Bonkers contará com donuts duros como pedra, para atordoar os ladrões antes que eles consigam chegar aos tesouros do museu.

Cada uma das quatro secções do jogo encontra-se dividida em dezenas níveis, permitindo uma adaptação extremamente rápida ás regras do jogo e que não oferece quaisquer dificuldades nos primeiros minutos da acção. Para além disso, a Disney inclui três graus de dificuldade em "Bonkers", beneficiando o jogador no nível mais acessível de munições infinitas e mais tempo para efectuar as detenções dos criminosos. No final de cada nível, surge um nível de bónus, que acaba por representar mais um jogo dentro do jogo, tratando-se de um nível de acção em plataformas semelhante a tantos jogos existentes no género. Para além da figura simpática e corajosa que o agente Bonkers representa, este jogo cativa fundamentalmente pela variedade de cenários e acções propostas, oferecendo na prática cinco jogos distintos unidos por uma causa, o troféu de "Policia do Mês", cobiçado pelo herói do jogo. Tenta conseguir que Bonkers ganhe o tão ambicionado troféu.



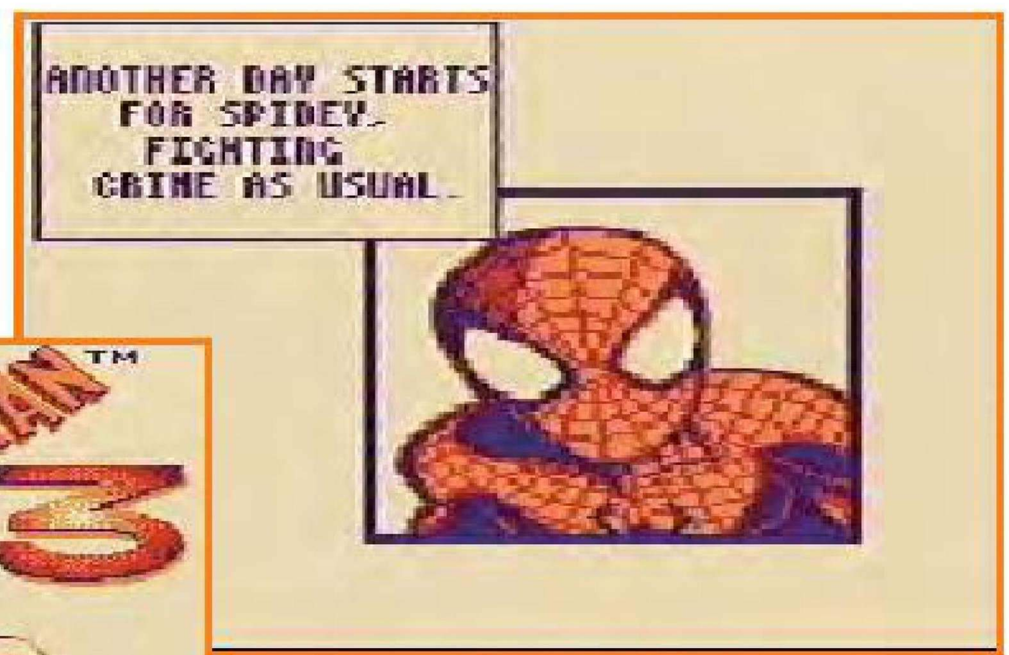
Ficha Técnica

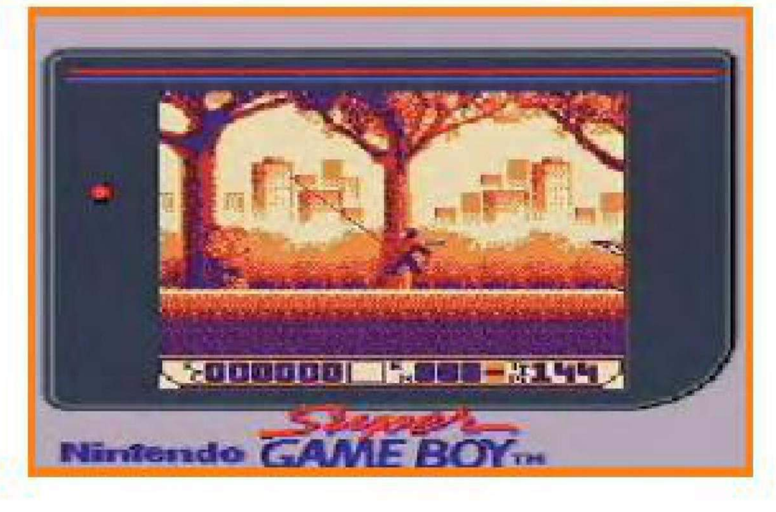
Sistema
MEGA DRIVE
Género
ACÇÃO/PERÍCIA
Editora
DISNEY SOFTWARE

MEGA DRIVE

8,5

SPIDERMAN 3





Sempre gostei do Homem-Aranha! Pela sua humildade, energia e principalmente pelo seu sentido de humor irónico. Mesmo perante as situações mais complicadas, ele nunca o perde! Face à situação em que este *Spiderman 3* o coloca, aplica-se perfeitamente uma das suas piadinhas irónicas.

Trata-se de um jogo que apesar de pretender melhorar os lançamentos anteriores, não o consegue de todo. Logo no início, o jogador sentirá um certo mal estar auditivo que o levará por certo a baixar o volume, senão mesmo eliminar por completo o som do seu Game Boy. O som é estridente e torna-se irritante e repetitivo!

Depois de resolvido o problema sonoro, o jogador terá de se habituar - se conseguir - aos gráficos. Na tentativa de tornar os gráficos pormenorizados, conseguiram-nos confusos. Quando o Homem-Aranha está em movimento é muitíssimo frequente sermos atingidos sem saber bem pelo quê ou por quem. Nestas ocasiões fazia-nos um jeito enorme o genial sentido de aranha!

"Adaptando-se" aos gráficos, pode-se pensar fazer o nosso super-herói progredir na aventura.

No nível 1-1 temos que derrotar 20 assaltantes, a tarefa é fácil mas um pouco entediante porque no parque em que nos encontramos, os assaltantes parecem uma espécie em extinção por isso, a partir de certa altura temos de andar para a frente e para trás à procura deles tentando forçar o seu aparecimento.

No nível 1-2 aparece-nos "uma espécie de monstro" que temos de o derrotar, mas não se sabe muito bem como pois por vezes dois pontapés parecem ser o suficiente e outras 20 não o são!

Derrotado o terrível monstro do 1-2 chega o nosso herói à base de dois arranha-céus que terão de ser escalados - tarefa facílima para uma personagem que o faz vezes sem conta durante as suas aventuras. O Homem-Aranha sai completamente frustrado e humilhado, de nada lhe valendo os seus atributos mais conhecidos. A sua mestria no lançamento e manipulação da teia, a sua extraordinária capacidade em se agarrar às paredes, são inúteis pois os parapeitos estão sempre demasiado longe e nada parece ser capaz de evitar que o herói acabe sistematicamente estatelado no chão. Talvez ele tivesse um pouco mais de hipóteses se não fosse um irritante pássaro metálico que aparece a disparar em todos os locais de forma exageradamente repetitiva!

Já vi este grande Super-Herói em enormes sarilhos dos quais sempre conseguiu escapar de forma mais ou menos airosa, esperemos para ver como se desenvencilha desta! Talvez o seu carisma seja o suficiente para manter os fans incondicionais agarrados a este jogo!

É um jogo fraco, com um controlo do personagem impreciso, gráficos bons quando o personagem não se encontra em movimento e um som irritante.

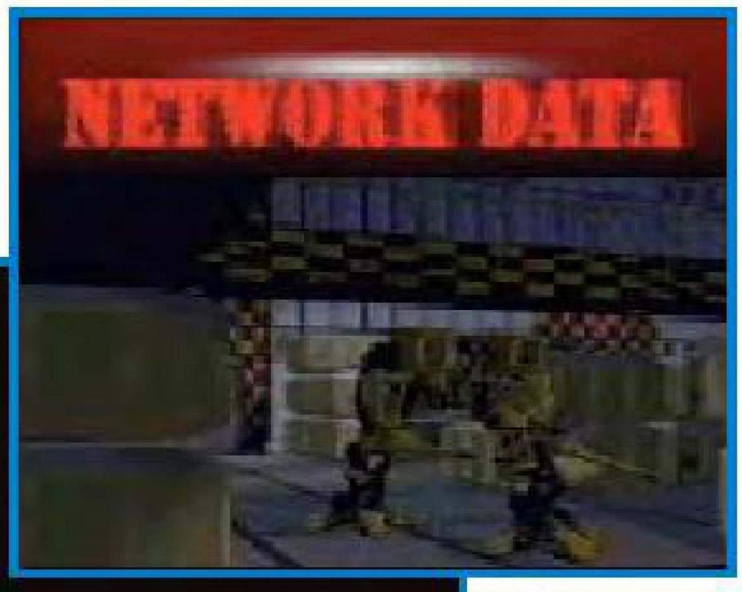
Ficha Técnica

Sistema
GAME BOY
Género
PLATAFORMAS / ACÇÃO
Editora
LJN

GAME BOY

5

Rise of the robots



Há jogos que são um saco roto de promessas. Este, de luta entre robots, é um perfeito exemplar dessa casta.

Depois de uma história no manual que abre perspectivas para um jogo que pode ser bem interessante, ao ligar a consola é-nos apresentada uma introdução muito boa, bons gráficos, uma animação muito razoável. Ficamos na expectativa do que se seguirá ao menu inicial.

Feitas as rápidas selecções no menu, passamos à apresentação do 1º lutador, esta, embora não sendo espectacular não desilude. Vê-se a aproximação do 1º inimigo a enfrentar juntamente com uma descrição sua muito sumária.

Desilusão é o que rapidamente se experimenta depois dos primeiros golpes e movimentos. Passa-se ao lutador seguinte e o sentimento repete-se.

O jogo é lento, parece que os lutadores estão imersos em algum tipo de liquido que lhes tolhe os movimentos. O leque de golpes disponíveis é pequeníssimo e são pouco precisos. Os golpes especiais nada têm de especial. Os lutadores que temos de defrontar são poucos. Este jogo tem de bom algumas imagens que ficariam muito bem se figurassem num poster a enfeitar o quarto de algum "jovem" apreciador de imagens de ficção científica. Os 32 MBit deste jogo foram quase todos gastos nas imagens, a julgar pelo resto. Para tentar quebrar um pouco o tédio que é este jogo, os autores podiam permitir a escolha de outros lutadores que não o Cyborg que está sempre presente em qualquer combate (mesmo jogando a dois, um dos jogadores terá de jogar com o Cyborg)! Valha-nos a consolação de que, este jogo, noutros sistemas, continua a ser francamente mau.

Ficha Técnica

Sistema
SUPER NINTENDO
Género
LUTA FUTURISTA
Editora
ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

4

MAD DOG McCREE

DISPARA PRIMEIRO, PERGUNTA DEPOIS

Será que não nos vimos em qualquer lado? Erro mortal. Pum! Vai à vida. é preciso ter em muito boa conta que somos forasteiros em Tucson, numa guerra aberta com o bando de desperados do Mad Dog McCree, onde se dispara primeiro e só depois do sujeito estar bem esticadinho se fazem as perguntas.

Este jogo de arcade é sobejamente conhecido, dos salões de jogos ao CD-ROM, numa produção da American Laser Games e concepção da CapDisc.

Esta versão CD-i — placa DV indispensável, pois de um filme se trata — leva vantagem pelo facto de nos oferecer uma qualidade de imagem superior, por todas as vantagens que lhe confere a plataforma e a TV (real time, MPEG e essas fastidiosas especificações técnicas, a partir de agora ultrapassáveis se acoplarmos ao leitor CD-ROM uma placa Real Magic, já à venda em Portugal por uns módicos 30 contos).

Trata-se de um *shoot'em-up* bem divertido, embora o conceito não seja novo. Contudo, andar aos tiros contra

personagens reais - actores de carne e osso a dar tiros e essas coisas - em vez de bonecos gráficos por mais 3D que sejam, dá um gozo acrescido. É como se estivessemos nós a fazer o filme, a decidir quem morre e quem fica vivo. O que, infelizmente nem sempre acontece, porque a nossa falta de pontaria garante-nos um passaporte para o jardim das tabuletas, como logo nos lembra o cangalheiro que vai surgindo para nos lembrar.

Ao jogador cabe-lhe o papel do forasteiro-herói, rápido a sacar, olho de lince e pontaria no meio da testa. *Mad Dog* é comercializado em versão normal (na vulgar caixa de CD) e numa,

chamemos-lhe de luxo, com o revólver incluído. Quem esteja familiarizado com as consolas lembra-se, por exemplo, da pistola do *Lethal Weapon*.

Com cenas de razoável dificuldade no final de cada nível, o jogo exige grande concentração, bons reflexos, rapidez no gatilho e óptima pontaria. No fundo, é uma maneira diferente de andar aos tiros, vestindo a personagem de um *cowboy* pistoleiro do velho Oeste.

Destaque para o facto deste CD-i trazer - o que não é muito comum - um manual de instruções em várias línguas, incluindo a portuguesa, com óptima apresentação gráfica.

Ficha Técnica

Sistema
CD-I E PC CD-ROM
Género
SHOOT-EM-UP
Editora
AMERICAN LASER GAMES E CAPDISC

CD-i

8

NHL 95

HÓQUEI NO GELO

Após os grandes sucessos da Electronic Arts em simulações de modalidades tão distintas como o futebol, basquetebol, golfe e hóquei no gelo, o grupo EA Sports procura agora renovar os títulos mais procurados, onde para além de FIFA International Soccer se encontra naturalmente "NHL".

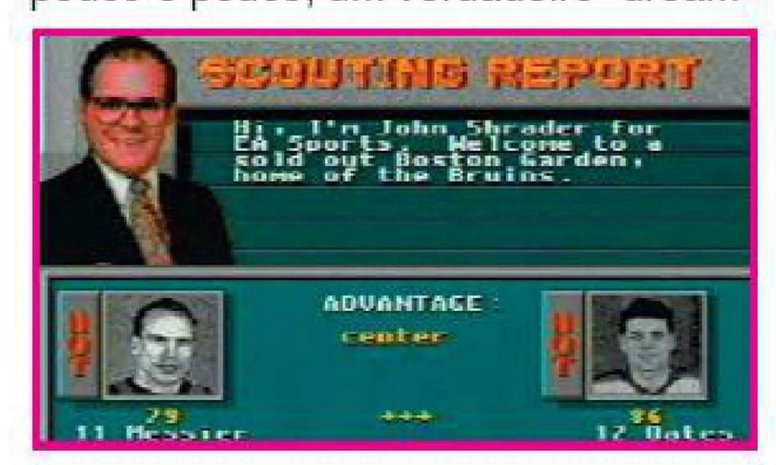
Utilizando a mesma estrutura que premiou simulações desportivas anteriores, NHL 95 oferece ao jogador a possibilidade de participar no emotivo campeonato americano de hóquei no gelo, anunciando a Electronic Arts ser este o jogo de equipa mais rápido do mundo. Apesar de pouco divulgada no nosso pais, esta modalidade conta já

com uma elevada popularidade em todo o mundo, especialmente na Europa central e do norte e nos Estados Unidos e Canadá, caracterizando-se como um desporto que alia a acção e velocidade à força - neste aspecto, a consulta do manual em português que equipa o jogo demonstra-se bastante relevante, para a compreenção das regras desta modalidade, provavelmente nova para muitos. A principal atracção desta nova versão de NHL reside no trabalho de pesquisa efectuado junto da NHLPA (National Hockey League Player's Association), permitindo uma actualização de todos os jogadores das equipas que participam na prova deste ano, assim como o escalonamento das mesmas, de acordo com as posições alcançadas na época de 93/94. Paralelamente à opção de efectuar o campeonato na integra (84 jogos, em qualquer uma das quatro divisões), o jogador poderá optar por um jogo exibicional ou um treino ligeiro, ideal para um primeiro contacto com o desporto, podendo inclusivamente optar pela passagem directa à fase final dos play-offs. Ainda em matéria de opções

e tal como sucede com outras simulações da Electronic Arts, é possivel ainda seleccionar o tempo de jogo, a marcação ou não de faltas e o controlo manual ou automático do guarda-redes. Definidas as regras do jogo, é altura de entrar em acção, verificando-se de imediato a semelhança dos controlos de NHL com FIFA e NBA. No entanto, há

medida que os minutos vão passando e apesar das constantes "sticadas" à baliza, os golos acabam por não surgir, assumindo-se esta falta de concretização como um dos poucos pontos criticos da simulação - transportados muitas vezes para perlogamento, os encontros acabam por ser decididos numa jogada de sorte, após diversas ocasiões evidentes para marcar.

Para além das substituições e alteração de tácticas, a Electronic Arts oferece um conjunto de opções originais com o objectivo de combater os resultados injustos. Trata-se da transferência e criação de novos jogadores. A consulta dos dados estatísticos das equipas adversárias assume importância capital, uma vez que uma pequena conversa com o treinador e os craques de um clube, permite a tranfserência ou cedência imediata do jogador para o nosso clube, construindo-se desta forma, a pouco e pouco, um verdadeiro "dream-



team". Relativamente à versão anterior, assinala-se a introdução de novos movimentos na simulação, como os passes para trás, simulações e defesas em

bloco, demonstrando-se ainda assim, um jogo disputado em clima ameno e sem a espectacularidade de um *NBA Live* ou *FIFA International Soccer.* No entanto, para quem jogou e gostou da simulação anterior, não restam dúvidas que esta temporada de 95 oferece novos atractivos.

Ficha Técnica

Sistema
MEGA DRIVE
Género
SIMULADOR DESPORTIVO
Editora
ELECTRONIC ARTS

MEGA DRIVE

7,5

BASE JUMPERS

O SALTA-POCINHAS

Em circunstâncias normais, quando um sistema atravessa um período menos favorável, surgem nas prateleiras nas casas comerciais, quase por magia, os produtos mais estranhos, que, em vez de ajudar o sistema em causa, enterram-no ainda mais. É o que tem acontecido com o Amiga CD32.

Não basta o facto de ter uma certa dificuldade em renovar o seu software original, como ainda surgem uma infinidade de editoras caseiras que vomitam para o mercado toda a espécie de produtos; jogos, enciclopédias da treta, slideshows, compilações de títulos antigos e algumas edições de qualidade também.

Afinal nem tudo é mau, mas para o consumidor, torna-se difícil separar o trigo do joio, o que nos leva ao título visado nesta rubrica, Base Jumper.

Este jogo rege-se por um princípio bastante simples. Primeiro, é-nos proposto escalar uma estrutura num tempo limite, desde arranha-céus, montanhas, passando por castelos e pirâmides. Após a penosa subida, porque há inúmeros obstáculos, o jogador munido de um capacete e de um pára-quedas, lança-se airosamente do topo. Nesta segunda fase terá de atingir o solo, intacto, antes dos seus companheiros. É um desporto radical!

O conceito até nem é mau de todo. Se ao menos a ideia fosse bem trabalhada com outros gráficos e com alguns puzzles à mistura, até podíamos ficar mais algum tempo a jogar. Resta-nos a consolação da promessa de melhores dias para os Amiga. Vamos esperar.

Ficha Técnica

Sistema
AMIGA CD32
Género
ACÇÃO/PERÍCIA
Editora
RASPUTIN

AMIGA CD32 **5**

NÃO PERCAS TEMPO. ENCOMENDA JÁ...

VIDEOJOGOS CLUBE 2010

O MAIOR ESPAÇO SEGA

SEGA

ENCOMENDA JÁ ...

MEGA DRIVE II+1 JOGO 19.990$
MEGA DRIVE II+3 JOGOS 26.990$
MEGA DRIVE II+6 JOGOS 31.990$

BATMAN FOREVER	13.990	KAWASAKI SUPERBIKES	12.490
COMIX ZONE	12.990	NBA ACTION 95	13.990
DEMOLITION MAN	12.990	MEGA SWIV	11.490
PRIMAL RAGE	13.990	PEBBLE BEACH GOLF	13.600
SPIROU	11.990	PIRATES OF DARK WATER	9.990
MS. PACMAN	7.990	SAMURAI SHODOW	13.490
CLAYFIGHTER	8.890	SECOND SAMURAI	6.490
WAYNE GRATZKY NHLPA	12.990	SKELETON KREW	12.490
ZOMBIES	7.990	TOUGHMAN CONTEST	14.990
ROAD RASH III	12.990	SONIC 3	16.900
FEVER PITCH SOCCER	13.990	SONIC AND KNUCKLES	10.990
ALIEN SOLDIER	12.990	FIFA SOCCER 95	11.990
CANNON FODDER	12.990	TINY TOON / ALL STAR	8.990
JUDGE DREDO	12.990	RISE OF ROBOTS	8.990
JUSTICE LEAGUE	13.990	ZERO TOLERAWLE	8.990

GAME GEAR + 1 + 4 JOGOS 19.990$ 24.990$

JUNGLE STRIKE	8.990	SONIC DRIFT 2	8.490
POWER DRIVE	8.990	SONIC SPINBALL	8.470
STRIKER	8.990	SONIC TRIPLE TROUBLE	7.660
FATAL FURY SPECIAL	8.990	SPEEDY GONZ. CHESSE C.	8.490
HURRICANES	6.490	STAR GATE	8.690
ITCHY & SCRATCHY	8.490	TARZAN	8.490
MORTAL KOMBAT II	9.990	TEMPO JUNIOR	7.990
NBA TOURNEMENT	10.590	X-MAN 2	8.890
POWER RANGERS	8.670	USA 94	6.990
SMURFS	8.490		

MEGA 32X+1 JOGO 49.990$ MEGA 32X N/ GAME 39.990$

MOTHER BASE	13.490	GOLF BEST 36 HOLES	15.990
NBA JAM TE	11.990	METAL HEAD	14.990
STELLAR ASSAULT	13.490	MORTAL KOMBAT II	12.990
KNUCKLES CHAOTIX	12.990	MOTOCROSS CHAMP.	12.990
DOOM	15.990	VIRTUA RACING DELUX	18.990

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER 99.995$

VIRTUAL HYDLIDE	12.990	CLOCK WORK NIGHT	12.990
DIGITAL PINBALL	10.990	DAYTONA	14.990
BUG	12.990	PANZER DRAGGON	12.990
MORTAL COMBAT II	9.990	PEBBLE BEACH GOLF	12.990
NBA JAM TE	9.990	VICTORY GOAL	12.990
STREET FIGHTER MOVIE	9.990	VIRTUA FIGHTER	14.990
MYST	12.990		

MEGA CD FIGHTER + 1 + 7 JOGOS 49.990$ 69.990$

SAMURAI SHOWDOWN	9.990	JURASSIC PARK	12.990
ETERNAL CHAMPIONS 3D	12.990	NHL	13.610
THEME PARK	10.990	NIGHT TRAP	15.990
SYNDICATE	10.990	POWER RANGERS	11.990
FARENHEIT	11.990	PRIZE FIGHTER	16.930
MIDNIGHT RAIDERS	12.990	SHINING FORCE	11.990
BATTLE CORPS	12.990	SONIC CD	11.490
DRAGONS LAIR	9.990	SOULSTAR	12.490
DUNGEON MASTERS	12.990	TOM CAT ALLEY	12.990
E. A. FIFA SOCCER	12.990	SILPHEED	11.390

MASTER SYSTEM II + SONIC 7.990$
MASTER SYSTEM PACK+4 JOGOS 12.990$

JOGOS A PARTIR DE 2.590$

VIDEOJOGOS CLUBE 2010 É O QUE ESTÁ A DAR

Agora até ao Natal por cada 7.500$00 recebes um bilhete que te vai fazer andar de SCOOTER no próximo ano.

VENDA POR CORREIO

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS E ILHAS.

Faz o teu pedido pelo telefone: 02-568556 ou por carta para:
VIDEOJOGOS CLUBE 2010 • STOP SHOPPING CENTER
Rua do Heroismo, 333 - Loja 8 • 4300 PORTO

Dentro de 2 dias tens o teu jogo ou consola em casa.

NÃO PERCAS TEMPO. ENCOMENDA JÁ...

SOLUÇÃO

Por: FREDERICO TEIXEIRA

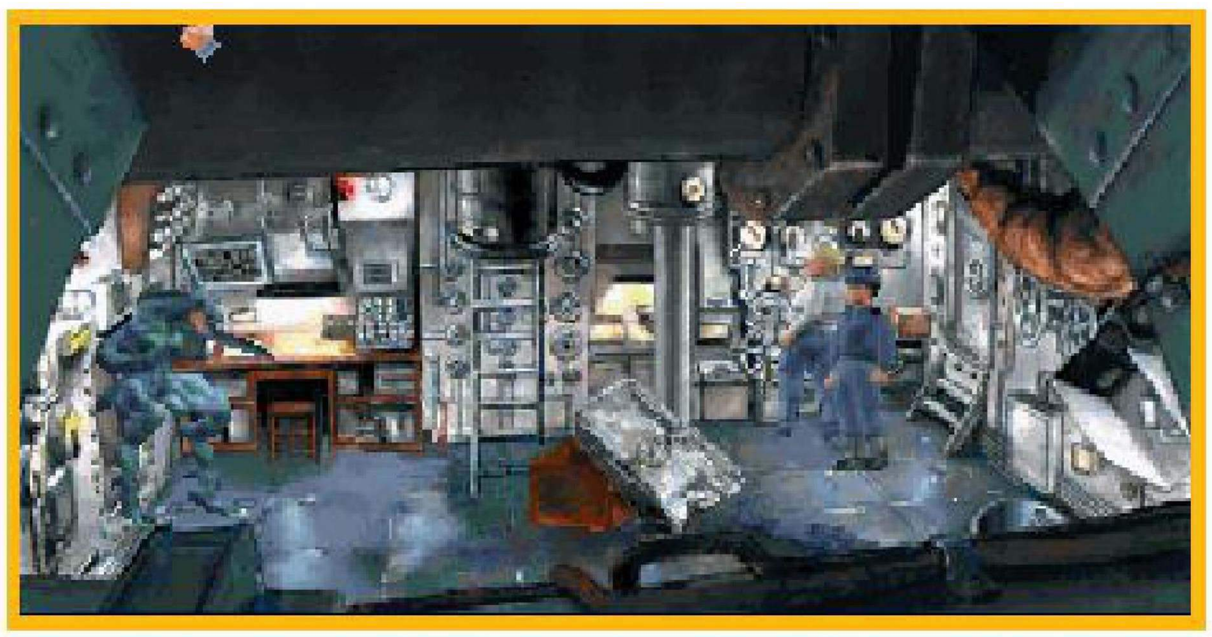
PC CD-ROM

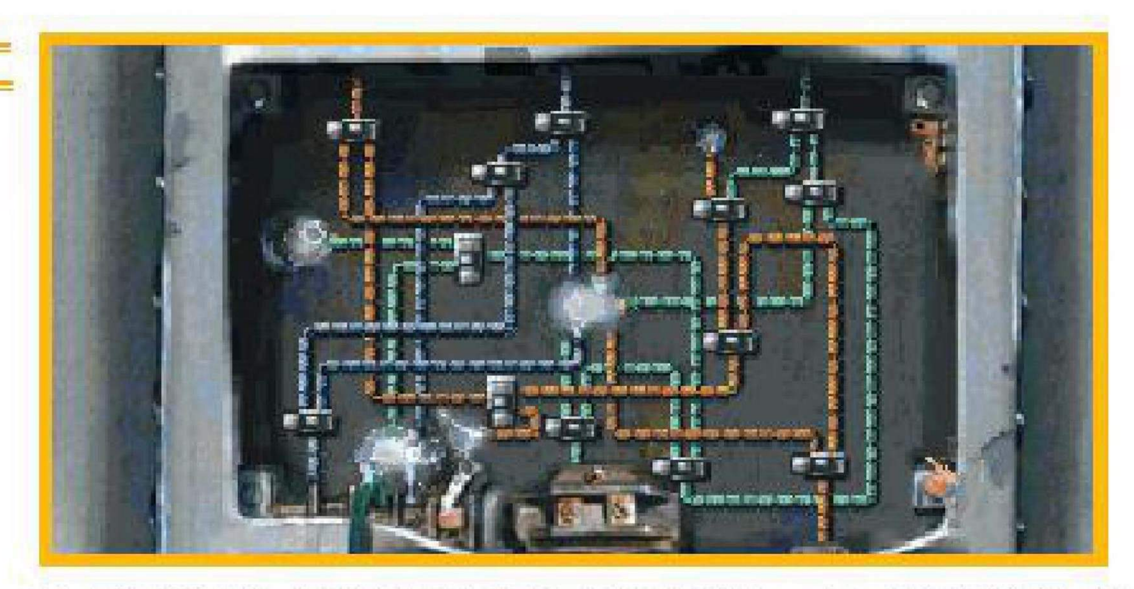
PRISONER OF ICE

Em plena 2ª Guerra Mundial, o submarino Victoria recolhe no polo Sul uma equipa de cientistas, que encontraram algo estranho no gelo. No momento de recolher homens, equipamento e caixas com seres estranhos congelados, são atacados pela aviação alemã, sendo uma das caixas atingida. O calor gerado pela explosão descongela um dos monstros que se apodera de um dos elementos da expedição. De volta ao submarino são novamente atacados por um navio alemão. Uma das cargas de profundidade provoca uma avaria nos circuitos de refrigeração da câmara onde está outro monstro despertando-o, o que provoca grandes problemas na tripulação e causa a baixa do comandante. O posto é ocupado pelo tenente Ryan. É este o personagem que o jogador vai controlar, a fim de terminar uma missão que não é nada fácil, mas que nós vamos dar uma ajuda com esta solução.

THE VICTORIA'S (SUBMARINO)

Dirija-se para o capitão Loyd e fale com ele. Seguirá então para a sala da esquerda onde deverá pegar rapidamente no extintor, apagar com este o fogo e sair da sala. Uma vez fora da sala abra a gaveta da secretária e pegue nos três objectos que lá se encontram (chaves, livro de códigos e gravador). Siga pela porta da direita, pegue no machado colocado ao pé do armário, pegue no salva vidas e nas botas de neve, que se encontram debaixo da cama e apanhe a medalha que se encontra em baixo e à direita do ecrã. Fale com Wayne (Hamsun - Loyd) de forma a que ele se retire da sala. Utilize a medalha no Hamsun e depois utilize o gravador nele. Dirija-se para a ponte e utilize o gravador em Ryan. Fale com Driscoll (SOS - Stanley). Dirija-se para a escotilha que dá para a sala de baixo, carregue no botão localizado ao pé da grua e utilize o walkie-talkie do inventário no Ryan. Fale com Stanley (Radio-Loyd). Pegue na chave inglesa que se encontra debaixo do motor do navio e retorne à ponte. Utilize o machado na caixa eléctrica, à direita do ecrã. Utilize a chave inglesa na roda de metal que se encontra na porta que está no meio da sala. Siga para a sala da esquerda (hold), utilize as botas de neve no Ryan, utilize





a chave do inventário na portinhola (chest) para que esta se abra para retirar a arma de sinalização (flare). Saia da sala. Utilize o livro de códigos no rádio e dirija-se para a sala de torpedos, à qual se tem acesso a partir do quarto onde hipnotizou Hamsun. Pegue no foguete de sinalização que se encontra ao pé do torpedo C28. Utilize a roda de metal no buraco ao pé do painel, rode-a, abra a escotilha do torpedo 26 e abra, também, o torpedo. Utilize o walkie-talkie com Ryan e depois ...

EDWARDS BASE (QUARTEL)

Uma vez no quartel segue-se uma sequência, após a qual deverá abrir a gaveta da secretária e retirar o papel com o número 523 que se encontra dentro. Pegue então na fotografia (ID File) e no maço de cigarros que se encontra sobre a secretária. No corredor olhe para a secretária e pegue no filme que aí está. Dirija-se para a porta à direita do banco - sala de comunicações - e utilize a ID File na chaleira. Abandone a sala, siga pela porta da direita e torne a seguir pela porta da direita duas vezes. Estabeleça dialogo com Mc Laglen (Sears-Quincy). Entregue-lhe o maço, torne a falar-lhe (Files-Film) e entregue-lhe o filme que será projectado. Saia em direcção à sala das comunicações. Fale com Shaw (Files-McLaglen-Radio Message). Siga para a sala do Capitão, dirija-se para o quadro atrás da secretária deste, abra-o e verá um cofre cuja combinação é 496523, pegue nas chaves e no carimbo. Feche o cofre. Ponha o quadro no lugar e utilize o carimbo e a fotografia de Ryan no papel que está sobre a secretária do capitão e pegue no papel. Dirija-se para a sala das bandeiras, carregue no botão do elevador e entre neste. Siga para as grades, dê o passe (papel carimbado e com fotografia) ao guarda e entre. Siga para a porta do meio, pegue na caixa (tin) que está numa prateleira e já agora de uma espreitadela na arca (trunk). Saia desta sala e entre na porta de baixo. Fale com Miss Trent (Apointment), siga então para a sala da direita, fale com Doc. Trevor (Stomach), entregue-lhe a caixa do inventário e pegue no manual que se encontra sobre a secretária (Se não conseguir apanhar o manual, marque outra entrevista e repita o processo). Retorne à sala onde se encontram os dois guardas, bata à porta que está à direita do quadro e do manual a Finnlayson. Pegue no extintor, pegue no cigarro, use o cigarro no balde (bin), dirija-se para o canto escuro (em baixo à direita) e espere que os dois guardas saiam da sala para apagar o fogo. Entre na porta da esquerda, abra a gaveta, reviste-a, feche-a e saia em direcção à sala dos dois guardas. Fale com Sears (Monster-Incantation).

THE VICTORIA'S (SUBMARINO)

Pegue no cabo que está à direita do canhão e use-o com a barra que está ao pé do gelo, siga para a direita, abra a portinhola que se encontra no chão, pegue nas duas barras de metal e use-as uma com a outra.

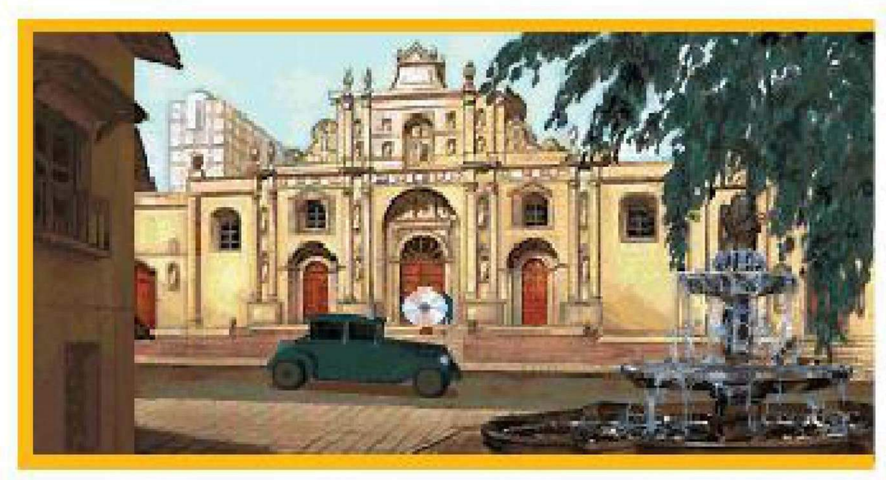
Pegue então nas barras e use-as na escotilha que diz "to the bridge". Dirija-se para os quartos, pegue no papel que se encontra dentro do armário e saia para a ponte. Rapidamente, pegue nas chaves do inventário e utilize-as com o botão à esquerda do leme. Agora saia pelas escadas.

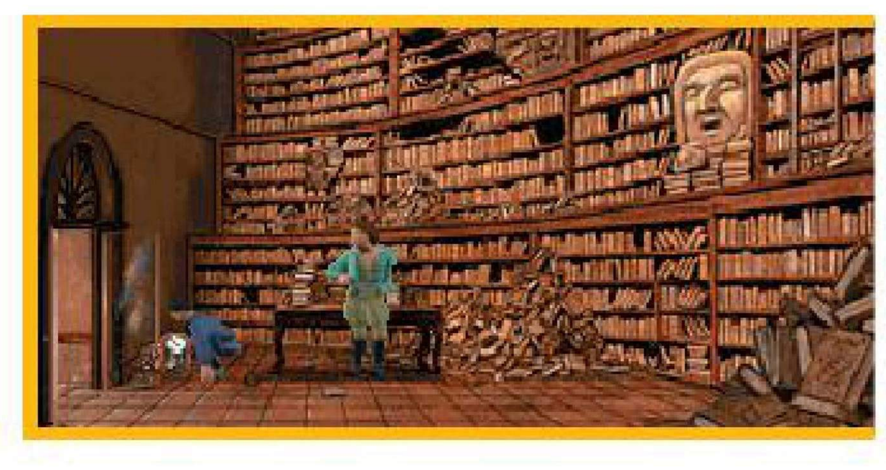
EDWARDS BASE (QUARTEL)

Saia da enfermaria, pegue na agulha que está em cima da mesa de Trevor e dirija-se para a sala do Capitão Sears. Utilize a agulha no centro do mapa e pegue nos dois objectos - a pedra mágica e o livro - que estão na abertura da esquerda. Saia e volte para a enfermaria, onde deverá utilizar a pedra com o Ryan e pegar nos ficheiros que estão no chão.

BIBLIOTECA DE BUENOS AIRES

Fale com Hernandez (Book) e uma vez dentro do escritório do conservador, fale com ele (Book-Parker's Work). Saia desta sala entre na porta de vidro (glazed door). Pegue então no molho de livros ao pé da porta e pegue também no pau (stick) que está à direita do sítio onde estavam os livros. Clique sobre a zona da segunda estante a contar da direita, terceira prateleira a contar de baixo, que diz "A Book" em vez de dizer





"Books". Entre na passagem que acabou de abrir, use o pau na escada e suba. Na segunda estante a contar da esquerda, 3ª prateleira a contar de baixo, encontra-se um espaço vazio para três livros (Empty spaces). Observe-o e coloque o livro de Goethe à direita, o de Shakespheare no meio e o de Sophocles à esquerda. Suba e carregue no botão (switch) que se encontra na segunda estante a contar da esquadra, 4ª prateleira a contar de baixo e siga para a direita do ecrã. Clique na primeira estátua e depois pegue na chave que está dentro da estátua do meio.

Use a chave na porta que dá para o terraço, suba para a estátua de Vénus, salte para a estátua de Jupiter e finalmente clique no disco que está na mão da terceira estátua.

SCHLOSSADLER BASE

Pegue nos objectos que se encontram em cima da mesa e pegue no banco (stool). Use a colher (spoon) do inventário, na parede, mas de maneira a não ser apanhado pelo guarda. Depois de os outros prisioneiros terem sido levados e Dietrich (Nazi) ter falado consigo, ponha o papel que ele lhe deu no lavatório e dirija-se para o meio da sala. Pegue no banco, espere que o guarda abra a porta e use o banco no guarda. Reviste o guarda e use as chaves da cela na porta. Clique em cima da mesa, de forma a chega-la para o meio da sala, use o banco com a mesa, suba para cima do banco, use a colher com a grelha de ventilação (Ventilation Grid) e suba para esta.

Avance, e depois vire à esquerda. Empurre a estalagmite (pedaço de gelo bicudo que sai do chão) e pegue nos diamantes que se encontram dentro da porta que se abriu. Avance para a direita do ecrã onde está uma estátua grande, utilize o ruby no olho esquerdo e a ametista no olho direito. Entre para o altar. Siga para a direita do ecrã, pegue no ferro que está dentro do carro de mineiro e, rapidamente, use o ferro da seguinte maneira: primeiro na pedra (stone) que está ao pé da lava, depois na lava, torne a usá-lo, mas nas rodas do carro de

mineiro. Empurre o carro, entre pela porta e finalmente use o ferro na ventoínha grande. Passe pela ventoínha, assista à sequência, clique na grelha de ventilação e rapidamente utilize a folha do inventário no Ryan.

SCHLOSSADLER BASE (FUTURO)

Pegue nos seguintes objectos:

Nitrogen Charge - no chão, à esquerda da porta;

Barrel - no chão, à direita da porta;

Battery- à direita do scanner;

Butt - à direita do terminal que tem a cadeira.

Clique em cima do scanner, utilize a bateria no local onde diz slit, pressione o botão vermelho da esquerda e depois utilize o Barrel, o Butt e a Middle Section no monitor. Utilize a arma que está no inventário com a pedra que está a bloquear o armário, abra-o e retire de lá os dois objectos. Observe o filme do terminal com a cadeira e clique na placa de metal que está ao pé das escadas. Utilize o disco solar do inventário com o portão solar (Sun Gate), que está no meio da sala.

SCHLOSSADLER BASE (PRESENTE)

Utilize a folha de papel do inventário no Ryan e depois fale com Peter Hamsun. De regresso à biblioteca, no passado dispare contra o bandido.

THE HALL OF THE SORCERER NARACKAMOUS

Puxe o anel que se encontra à esquerda do ecrã, clique na coluna que subiu do chão. Observe o livro e coloque a pedra do inventário, em cima deste último. Fale com Narackamous e depois com Boleskine. Pegue no livro (Necronomicon) e saia da sala. Entre no barco, fale com Sears (Howard Parker-John T. Parker-Great Old Ones). Rapidamente, corte a corda que está atrás de Ryan. Encontra-se agora numa sala com três máscaras, onde deverá pisar a pedra (flagstone) que se encontra na zona de baixo do ecrã e usar a espada na máscara da direita. Avance para a direita e entre dentro da boca da estátua. Espere que Narackamous lance o feitiço e utilize a espada com Ryan.Torne a repetir este processo para os próximos dois feitiços e quando Dietrich colocar a máscara, lance o livro do inventário para a coluna do centro.

Escolha entre um final feliz ou triste.

FIM

PASSATEMPO

SEGA SATURN

ESTE PASSATEMPO TEM O PATROCÍNIO DE
ECOFILMES - DISTRIBUIDOR OFICIAL SEGA

QUERES GANHAR UMA SATURN?

Para o conseguires só tens que escrever uma frase sobre a **MEGA SCORE** e enviá-la rapidamente para a morada que te indicamos. Usa o cupão, ou se preferires envia uma fotocópia dele. Se a tua frase for vencedora recebes uma Saturn. Além de três consolas vamos oferecer **200 *t-shirt's* SATURN**

NOME: _____ IDADE: _____

MORADA: _____

LOCALIDADE: _____

C.POSTAL: _____ TELEF.: _____

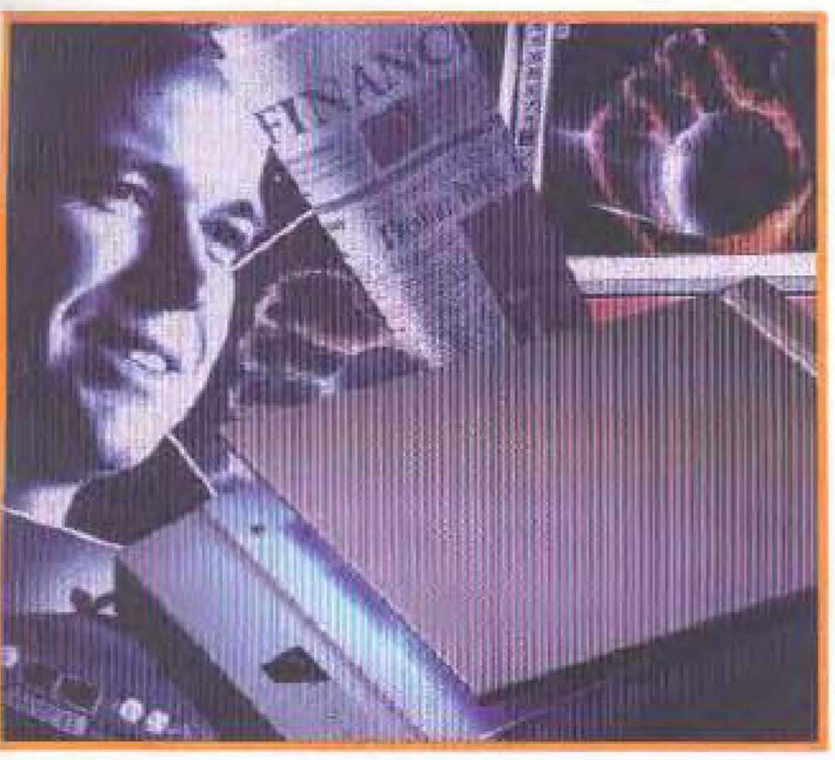
SISTEMAS QUE POSSUI: _____

FRASE: _____

REVISTA MEGA SCORE - Rua Manuel Ribeiro de Pavia, nº 7 - r/c
Venda Nova - 2700 Amadora

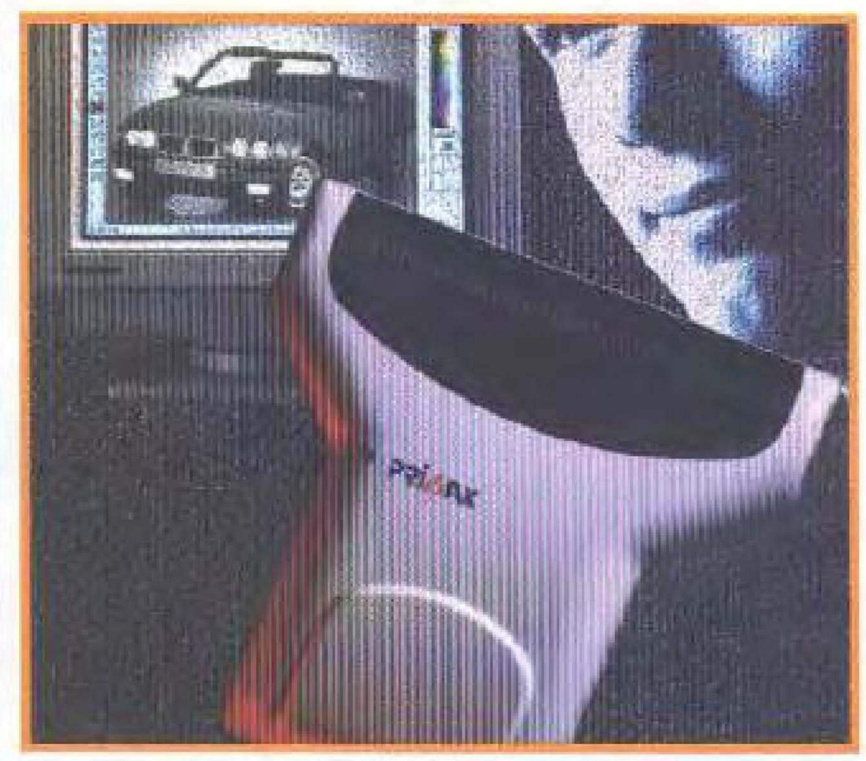
Só serão aceites para este passatempo os cupões recebidos na redacção até ao dia 31 de Outubro (data do carimbo dos correios). Os prémios podem ser levantados a partir do dia 10 de Novembro.

BENVINDO AO MUNDO



Scanner A4 1200 Dpi para o windows c/ OCR

Scanner Colormobile para o Windows c/ OCR



Scanner de mão 256 Cores 400 Dpi para Windows c/ OCR

Colunas de som SoundStorm 240W blindadas

Joystick para IBM PC's Compativeis IBM

Kit Multimédia SoundStorm
colunas, Gamepad, placa de som 16 bits multi-CD, CD-ROM x2 IDE, 250 jogos em CD

PRIMAX® o Líder Mundial em Scanner e Multimédia

Distribuidor em Portugal:

MARSIS - I.D.E.C. Lda.

Rua Jorge Barradas - lote 215. loja A, 1500 Lisboa - Tel. 01 - 760 96 24 / 764 85 46 / 7 - Fax: 01 - 76 09 626
Portimão - Tel. 082 - 416 455 - Fax: 082 - 416 356

HI-SCORE

Nem sempre os mais vendidos coincidem com a opinião dos redactores da Mega Score. Mas o que conta são as preferências dos utilizadores. Segundo as principais distribuidoras portuguesas estes são os mais solicitados. A ordem pela qual estão olocados os sistemas é arbitrária, não significando preferência alguma.

MEGA CD - SEGA

MIDNIGHT RIDERS
FARENHEIT
POWER RANGERS
CHUCK ROCK
E A FIFA SOCCER

MASTER SYSTEM - SEGA

BUGGY RUN
SONIC II
STRIDER II
DESERT STRIKE
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

GAME BOY - NINTENDO

SUPER MARIO LAND 2
SUPER MARIO LAND 3
KIRBY'S DREAMLAND 2
MORTAL KOMBAT II
WWF RAW

MEGA DRIVE 32X - SEGA

KNUCKLES CHAOTIX
MORTAL KOMBAT II
DOOM
METAL HEAD
VIRTUA RACING DELUXE

SNES - NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY
SUPER MARIO ALL STARS
SUPER PUNCH OUT
INTERN. SUPERSTAR SOCCER
NBA JAM TOURN. EDITION

CD-i - PHILIPS

CHAOS CONTROL
BURN : CYCLE
MAD DOG McCREE
VOYEUR
HOTEL MÁRIO

SATURN - SEGA

DAYTONA
VIRTUA FIGHTER
PANZER DRAGGON
VICTORY GOAL
CLOCK WORK NIGHT

NES - NINTENDO

RESCUE RANGERS 2
SIMPSONS : BART VS. THE WORLD
LION KING
MEGA MAN II
DUCK TALES 2

PC CD-ROM

FLIGHT SIMULATOR 5.1
BURIED IN TIME
1942
BIOFORGE
STRIKER '95

MEGA DRIVE - SEGA

FIFA SOCCER '95
SONIC AND KNUCKLES
FEVER PITCH SOCCER
ROAD RASH III
NBA LIVE '95

GAME GEAR - SEGA

STRIKER
USA 94
POWER RANGERS
HURRICANES
TEMPO JUNIOR

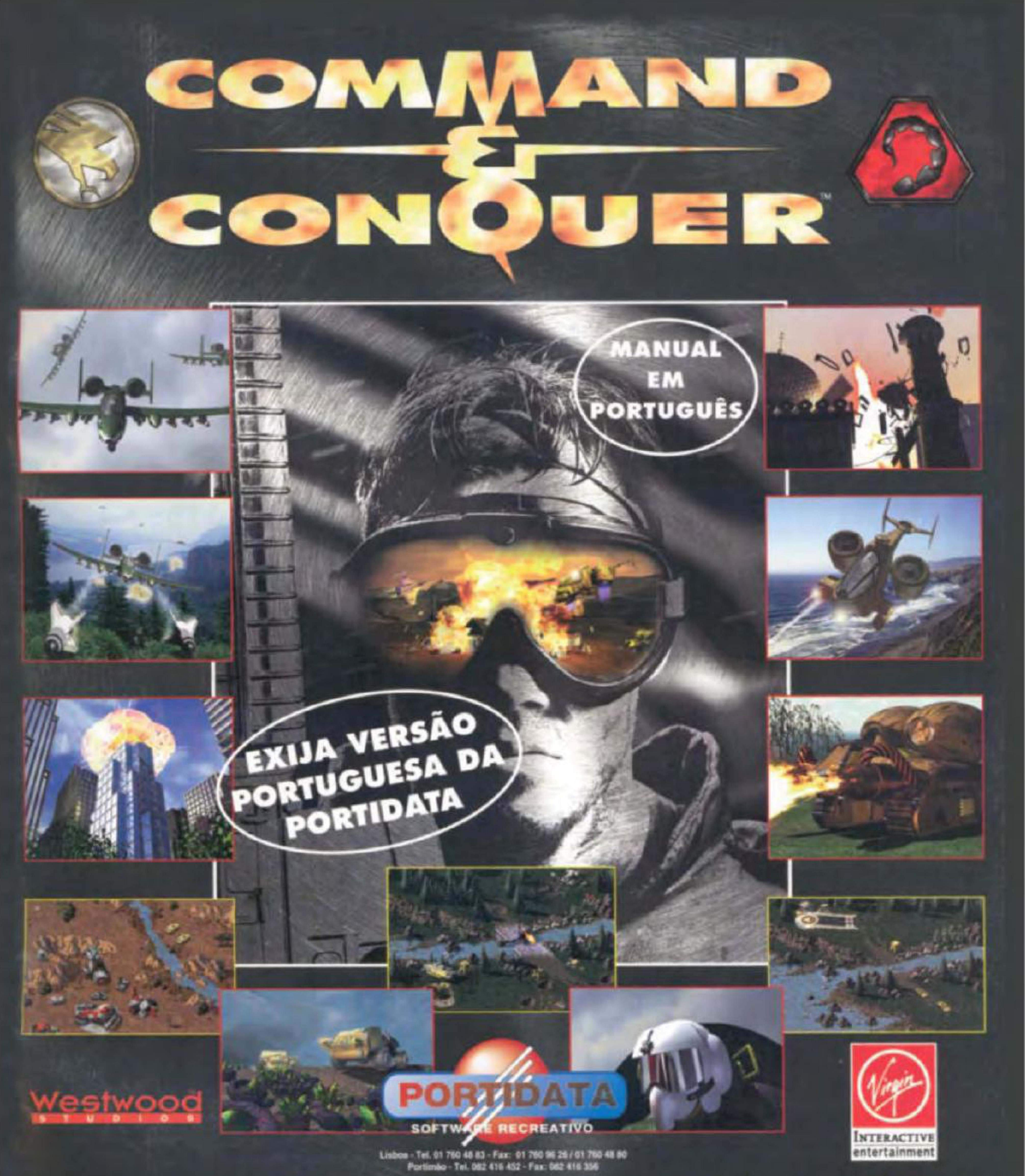
Os redactores da Mega Score também têm uma palavra a dizer sobre preferências. Assim, aqui está um resumo dos jogos melhor classificados nesta edição.

TERMINAL VELOCITY	PC CD-ROM	10
VIRTUA FIGHTER	SATURN	10
VORTEX	PC CD-ROM	10
DAYTONA USA	SATURN	9,5
PITFALL	MEGA DRIVE	9,5
FULL THROTTLE	CD-i	9,5
SUPER BOMBERMAN 2	SNES	9
WARCRAFT	PC CD-ROM	9

O pior classificado:

RISE OF THE ROBOTS	SNES	4

COMMAND & CONQUER™



O JOGO QUE TODOS ESPERAVAM!

No Command & Conquer existem dois lados: a GDI, Global Defence Iniciative das Nações Unidas, os "bons; a Irmandade de Nod, Brotherhood of Nod, os "maus". Perto do fim da introdução é-lhe pedido que seleccione GDI ou Brotherhood. A escolha é sua! Qualquer dos lados tem edifícios, unidades e tecnologia diferentes. Haverá coisas que um dos lados poderá fazer ou atingir que o outro não pode. Para o sucesso da maior parte das suas missões é vital a construção da sua própria base, esta é necessária para a recolha de recursos bem como aterragem de reforços, devendo efectuar a sua manutenção regularmente e defendê-la durante os combates. O jogo possui réplicas magníficas, detalhadas e de grandes dimensões, de todo o equipamento militar, além de 60 minutos de reproduções cinematográficas extremamente realistas. Command & Conquer é um dos primeiros jogos a suportar DSA (Digital Streaming Audio) para música, diálogos e efeitos sonoros. Com esta nova tecnologia, o som no computador já não está sujeito às limitações do FM ou General Midi.

WIDE WEB: http://www.vie.co.uk/vie

ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

7 CD'S

REZAI É APENAS UM PESADELO

MANUAL EM PORTUGUÊS

Roberta Williams, a célebre escritora de contos assombrosos, desafia-o a experimentar o último dos pesadelos interactivos. Conheça também a tensão e a agonia aterradora, ao longo dos capítulos deste fascinante e diabólico jogo, apresentado em sete CDs. Encontre ao longo da história todos os ingredientes que fizeram o sucesso dos grandes filmes de terror e das películas mais negras.

Graças ao talento da célebre escritora, aos melhores efeitos sonoros jamais integrados num jogo, irá viver através do Phantasmagoria uma experiência interactiva autêntica, tão realista que parece surgir do seu subconsciente...!

Este jogo contém imagens recomendáveis apenas para adultos. Sugere-se uma consulta ao guia para os pais. Está incluída uma opção para protecção através de password que permite controlar o acesso a essas cenas.

Transporta os jogadores, de coração nas mãos, numa montanha-russa de terror
Russ Ceccolla, Electronic Games

A melhor aventura de terror do ano
Chuck Miller, Active Gaming

Um jogo sinistro ao estilo de Edgar Allan Poe, Alfred Hitchcock e Stephen King
Neil West, PC Gamer

Sede - Tel. 01 760 46 83 - Fax: 01 760 96 26 / 01 760 45 80
Portimão - Tel. 082 416 452 - Fax: 082 416 356

EXIJA VERSÃO PORTUGUESA DA PORTIDATA

SIERRA®